2 CDs Joc full PLANE CRAZY - PUR ŞI SIMPLU NEBUNIE AVIATICĂ!!

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware&Lifestyle • Septembrie 2002

JOC FULL!!



Plane Crazy

Delta Force: Black Hawk Down
De-ar fi ca filmul...

Syberia
O călătorie cu Transsiberianul

Trains and Trucks Tycoon
Transport Tycoon Deluxe 3D?



~~115.000 lei~~
98.000 lei

DEMOS HAEGEMONIA ■ IMPERIUM GALACTICA III ■ STRONGHOLD - CRUSADER FILME COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO ■ MAFIA ■ NOLF2 IMAGINI DF: BLACK HAWK DOWN ■ HAEGEMONIA ■ GHOST MASTER ■ JURRASIC PARK MOD WESTERN QUAKE 3 PATCH NEVERWINTER NIGHTS 1.22 ■ MORROWINN 1.2 ■ DUNGEON SIEGE 1.1.1460 ■ AGE OF WONDERS 2 1.1

cyberathlete killin'

Oficial, e un joc. Tot oficial, e un posibil succes de rețea. Din nou oficial, poate fi un concurs organizat. Foarte oficial, este o competiție unde intră bani atât de mulți, că dă cu E dacă operezi suma cu un calculator de buzunar. Într-un cuvânt – cyberathlete. Fenomenul a rămas la noi la nivel de talk-show și groază parentală ("Puiu' s-a tâmpit și nu mai face nimic altceva decât să pape impulsuri la café cu ăla de te împuști ca prostul, devii violent și începi să omori "pe bune", întâi timid – începi cu colegul de bancă – după care te extinzi la diriginte, la oamenii din autobuz și la vecinii care te stresează cu manele"). De aici ar putea începe o discuție lungă (din cauza pauzelor publicitare turnate cu găleata) care tot într-un talk-show ar evolua. Asta e limitare... A te juca în prostie e una, a participa la competiții e cu totul altceva. Keyboard mapping, antrenament fesier pentru rezistență, doze bune de somn (un CS-ist obosit peste cota de avarie, oricât de bun, e un CS-ist, dacă nu mort, cel puțin imprecis până la rușine) – toate fac parte din meniul unui cyberathlete campion. Nu știu dacă fenomenul competițiilor organizate serios va lua amploare în România, dar există țări unde shopping-ul și karaoke-le au fost detronate în topul rating-urilor de televiziune de concursuri de Starcraft și alte alea (soiul BESTIAL în rețea). Banii vin, se duc și te miri din ce? (te miri dacă lucrezi 8h/5d în producția concretă sau, mai grav, în birocrație).

Arenele de gladiatori sunt interzise în zilele noastre, dar pipăl-ul este pipăl pe veci și are o poftă nebună de sânge, așa, cât să umple trei stadioane. Mă rog, nu-i mai zice sânge, îi zice frag și se ia la kil(l). Ei, și când vine câte un Crassus media și investeste suficient cât să producă trei-patru telenovele de mare succes în America de Sud și Europa Central-Estică, atunci te vezi din nou în fața unor stadioane (virtuale) pline de oameni entuziaști și flămânzi de violență, de moarte, de victoria binelui asupra răului, de victoria răului asupra binelui, de victorie punct. Altfel, nu e nici pe departe o tragedie. E doar un joc, unul care aduce satisfacții nebănuite în secolul XX, probabil gustate doar în Imperiul Roman. Și când te gândești că Unreal Tournament se dorea a fi SF... Gladiatori virtuali? Se practică de demult, cu deosebirea că discutăm acum despre Jocuri Cyber-Olimpice. Poate vor fi și la noi atunci când se va termina cu talk-show-urile. E ceva asemănător cu fructul oprit sau cu legalizarea prostituției. Familia însă, nucleul problemelor generate de probleme, va trebui să accepte o schimbare. Să vadă din asta un viitor strălucit pentru copil și să treacă peste faza specifică: "te îndobitocești la calculator". Eu i-aș zice "specializare", dar o recomand doar celor care cunosc viața "normală" și sunt convinși că au mai multe șanse "pe net". "Specializarea" asta nu e obligatoriu rea, atât timp cât rămâne o chestiune de alegere. Matură. Să devii cyberathlete nu înseamnă să nu mai fi om. Înseamnă să nu mai fi un maniac al jocurilor, ci un profesionist. Ceea ce, pentru cei mai mulți, e un pas greu de făcut.

■ Mike

De câte ori...? *



Mike
Uneori



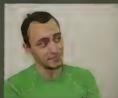
Mitza
Dimineața, seara și între.



Sebah
De câte ori se poate



Locke
Doar cu pisicul.



BogdanS
Tot timpul.



Koniec
De fiecare dată.



Marius
Sunt în concediu.

*. ..mănânci pizza într-o lună...

LEVEL SEPTEMBRIE 2002

CUPRINS CD

DEMO

Batman: Vengeance
Haegemonia: Legions of Iron
Imperium Galactica III
Moral Minus
Hunt Madness
Stronghold Crusader

EXTRA

Drivere
Detonator 29.42 Win 9x
Detonator 29.42 Win XP

MODS

Western Quake III
Western Q3 Bot Files
Western Q3 Bugfix pak
Point Release 1.31
Morrowind Map

PATCH

Age of Wonders 2 1.1
Dungeon Siege 1.1.1460
Morrowind 1.2
Neverwinter Nights 1.22

WALLPAPERS

Neverwinter Nights

SCREENSAVERS

Electric Calm 3D

FILME

ARX Fatalis
Counter-Strike: Condition Zero
Gothic 2
Mafia
NOLF 2
Savage
Sim City 4
Sincron

IMAGINI

Delta Force BHD
Ghost Master
Haegemonia
Jurassic Park

UTILITARE

CheatBook 2002 v2.0
DivX 5.02
IrfanView 370
Winamp 3.0
WinRar 3,00

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

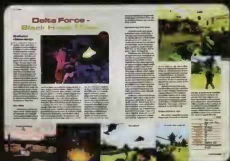
ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

LEVEL SEPTEMBRIE 2002

CUPRINS

18 DELTA FORCE - BLACK HAWK DOWN

Novalogic pare că revine pe scena marilor producători de FPS-uri cu un joc ce promite să aducă un val de prospețime într-o serie ce a îmbătrânit și a cam început să miroasă urât.





34 REVIEW NEVERWINTER NIGHTS

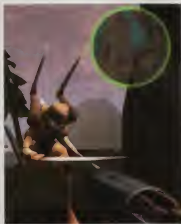
BioWare aduce pe monitoare noul set de reguli AD&D într-o formă nouă, destul de atrăgătoare. Este însă jocul nopților din Neverwinter capabil să schimbe fața genului RPG?

Lost Legion

Cei care sunt responsabili de viitoarea apariție a acestui joc, ZZICT Entertainment, au dat spre publicare o serie de screenshot-uri noi, ca să ne formăm o idee mai clară despre cum va arăta acest joc. Pentru că nu cred că ați auzit încă despre Lost Legion, câteva informații în plus nu cred că vor face rău. Astfel, de parcă nu am fi obișnuiți, iată-ne în secolul 25 când omenirea a reușit cu chiu, cu vai să ajungă sus printre stele și să-și facă de cap. Dată fiind această curiozitate nativă de a ne băga nasul prin toate oalele, lumea căuta civilizații extraterestre. Din păcate însă, au fost găsite doar o serie de urme ale unor civilizații apuse, asta incluzând bineînțeles și porțile intergalactice împrăștiate prin puncte esențiale. Evident, nu a durat mult până omenirea a dat peste cine trebuie. Pe o exploatare minieră destul de veche a fost găsită o armă biologică foarte puternică care poartă denumirea de Harati. Zăcând într-un fel de stază până la venirea oamenilor, aceasta s-a reactivat brusc pentru a proteja o civilizație dispărută în timpuri imemoriale. Voi veți fi la comanda unui pluton al Armatei Planetare și ați fost desemnat pentru a executa o mică parte din operațiunea Glorious Day de exterminare a extratereștrilor.



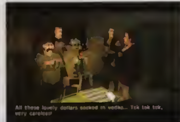
Așa că pregătiți-vă de o lecție de luptă și supraviețuire în stil, probabil, Starship Troopers (filmul).



Largo Winch: Empire Under Threat

Cred că deja toată lumea este la curent cu faptul că în ultima vreme industria jocurilor a devenit mai prolifică decât industria cinematografică. Sincer nu mă miră acest lucru, deoarece nivelul grafic la care s-a ajuns nu mai împiedică pe nimeni să se simtă într-adevăr în pielea unui personaj de film, indiferent de gen. Cam așa ceva este și cu Largo Winch. La bază jocul este conceput ca un adventure, însă oferă o gamă mai largă de posibilități care includ interacțiunea mult mai profundă cu mediul. Veți putea afla și folosi informații, vorbi cu oamenii și chiar face cunoștință cu pământul într-un mod ceva mai diferit decât până acum. Veți fi nevoiți să vă ascuțiți simțurile pentru a scăpa de desele atacuri ale trimișilor unui oarecare grup W, cu intenții nu foarte pașnice. Ca să nu vă apuce plictiseala, pe lângă faptul că vă veți plimba printr-o lume complet 3D, renderizată în timp real, veți avea parte și de o serie de mici escapade de gameplay. Adică o să intrați în câteva mini-jocuri unde va trebui să luptați sau să vă exersați calitățile de hackeri. Detalii referitoare la lansarea acestui joc îmi este imposibil să vă furnizez, în primul rând din cauză că nimeni nu a spus nimic. Nu se știe și gata, ce?







flash

Faliment

Zvonurile referitoare la faptul că șansele de a avea un Outcast II au scăzut extrem de mult sunt cât se poate de reale. Se pare că Appeal, cei care au creat Outcast a pățit-o destul de rău și pe 2 august au dat faliment în mod destul de oficial. În principiu, vestea aceasta ne întristează pe toți pentru că ne aduce din nou, ca și cu Sir Tech (vezi Wizardry 8), în fața unei situații care nu am fi vrut nicicum să apară. Să sperăm că nu o să vină alții care să facă varză ideea de Outcast.

flash

Alergie la Pentium

Se pare că lumea descoperă tot felul de modalități de a produce bani din piatră seacă. Astfel, frustrată probabil de faptul că nu poate să-și cumpere un P4, o femeie din Olanda a reușit să dea în judecată Ministerul de Economie din aceeași țară și, se pare, și pe Intel cu acuzația că Pentimul 1, și numai Pentiumul 1, emite o serie de radiații ciudate care o înnebunesc de cap și leșină. Bineînțeles, respectiva doamnă nu a sugerat care este frecvența exactă a procesorului la care apar aceste radiații.

flash

Icewindale II

În conformitate cu declarațiile Interplay, sequel-ul „aclamatului" Icewindale este gata și pregătit pentru a intra în producția de serie. De fapt, ca să fiu sincer, e foarte proabablil să se fi și lansat deja. Jocul folosește cel de-al treilea set de reguli AD&D și este construit pe engine-ul BioWare Infinity, același care a fost folosit la crearea lui Baldur's Gate I, Baldur's Gate II (făcute de BioWare Corp.) și Planescape: Torment (făcut de Black Isle Studios).

Firestarter- Arcade FPS

Nu știu dacă vă vine să credeți, dar iată că încă se mai fac FPS-uri nebunești de tip Arcade. Și eu m-am uitat destul de lung la descrierea jocului, însă ochii nu m-au înșelat. Trecând de stupoarea inițială, am aflat că jocul se anunță a fi chiar interesant. În timp ce jucați liniștiți un joc în realitate virtuală, un virus super-țapăn infectează mașinăria pe care o foloseați, numită Firestarter, și vă treziți cu conștiința prinsă înăuntru. Virusul acesta nu a făcut altceva decât să schimbe un pic regulile jocului – pentru a-ți scăpa mintea, trebuie să termini jocul în decurs 48 de ore. Astfel, pe un fond mai mult de Action-FPS, veți fi nevoiți să executați o serie de misiuni pe niște hărți aglomerate de vreo 20 de tipuri de monștri și alte surprize. Norocul constă în faptul că nu duceți lipsă de skill-uri, sunteți dotat cu vreo 20 de tipuri de arme, iar inventory-ul este în posesia unei serii de artefacte unice și foarte utile. Tot legat de gameplay, se pare că jocul oferă destul de multe posibilități, inițial fiind obligați să alegeți între cinci tipuri de personaje, fiecare cu stilul lui foarte diferit de abordare. Se pare că acest lucru este posibil să ofere șansa rejucabilității, în ideea că l-ați terminat o dată. Printre altele ni se mai sugerează faptul că AI-ul oponenților va fi unul foarte puternic și că are suport pentru ultimul răcnet în materie de plăci grafice. Data de lansare este situată oarecum pe la începutul anului următor.







XIII-screnshot-uri noi

Probabil că ați citit cu toții preview-ul lui Koniec din numărul trecut al revistei. De acolo ați aflat probabil despre amnezii, pistoale, engine Unreal Tournament, teoria conspirației, treișpele de pe umăr și benzi desenate. Se pare că jocul începe să devină celebru înainte de a se naște, lucru ce poate fi legat de numele Ubi Soft. O altă posibilitate poate fi aceea că jocul se anunță a fi unul care va excela la capitolul libertate de acțiune. Oricum, o serie de noi anunțuri, concursuri (Ubi Soft și NBC GIGA Germania găzduiesc un concurs, ai cărui câștigători vor beneficia de reproduceri pline de acuratețe ce vor apărea în joc), screenshot-uri și alte noutăți parvin pe majoritatea canalelor de presă. Frumos din partea lor și sperăm să nu uite ce au promis. În cazul de față este vorba de faptul că au fost lansate câteva screenshot-uri noi pe care vă invit să le savurați.



flash

Day of Defeat 3.1

Pentru pasionații de MOD-uri, iată că a fost oferită spre download versiunea 3.1 a MOD-ului de Half-Life, Day of Defeat. Printre ajustări, adăugiri și completări se găsesc: protecție anti-cheat, corectarea unor defecte de textură și a unor defecte de implementare a fișierelor principale ale jocului.

Dacă flacăra dorinței de-al avea vă apasă rău de tot, atunci puteți să verificați site-ul oficial al jocului, www.dayofdefeatmod.com.

flash

Abandon Tribes 2

În urmă cu ceva timp, Sierra anunțase că va lansa un nou produs sub numele de Tribes 2: Fast Attack, care ar fi adăugat și o campanie single-player renumitului shooter multiplayer. Datorită unor motive destul de subiective, Sierra a renunțat la proiect. În schimb ei vor lansa un update gratuit pentru Tribes ce va conține o serie de hărți refăcute plus altele noi și două MOD-uri noi cu hărțile aferente.

flash

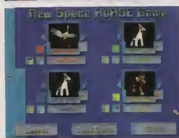
Infogrames nu se vinde

Într-un comunicat de presă, reprezentanții Infogrames a declarat că intenționează să rămână independenți și că nu sunt în tratative cu Microsoft sau SEGA. SEGA anunțase în urmă cu ceva vreme că intenționează să-și extindă domeniul de activitate prin achiziționarea mai multor companii, pe listă fiind prezentă ca posibilitate și Infogrames. În ritmul acesta, probabil că în 20 de ani o să mai avem numai vreo 5 giga-corporații ce se vor ocupa de producția și distribuirea jocurilor.

Space HoRSE - Shrapnel Games

Se pare că în urmă cu ceva ani buni, mai exact în 1983, Electronic Arts a lansat un joc pentru Commodore 64 ce purta numele de M.U.L.E., care a avut la vremea lui un succes deosebit. Sincer, habar nu am despre ce joc este vorba, pentru că nu am reușit să-l găsesc chiar dacă am un Commodore. Ei bine, Ghilligames a încercat să cumpere drepturile de autor de la EA, însă aceștia au refuzat cu totul oferta. Evident aceștia nu s-au dat bătuți și au mers mai departe dând naștere lui Space HoRSE (HoRSE =Holistic Robotic Slave Engineer), care este inspirat după cel de Commodore enunțat anterior. Într-un univers care se duce de râpă, ceea ce trebuie să faci este să construiești și să întreții o colonie folosind celebrul robot-bun-la-toate care este HoRSE. De menționat ar fi și faptul că acest robot este furnizat de către o corporație care te finanțează și care poartă numele de Decoo Corporation. La bază jocul este o strategie clasică în care veți folosi respectivul animal la adunat de resurse atât pentru construirea și întreținerea coloniei, cât și pentru comerț cu celelalte colonii. Jocul se pare că are tot ce-i trebuie, de la curbă de învățare foarte rapidă (fiind recomandat și copiilor de vârste mai mici) până la multiplayer și coloană sonoră de calitate. Jocul a fost lansat de curând, informații suplimentare fiind disponibile pe site-ul oficial al jocului, www.spacehorsegame.com..





Fifa 2003

Se pare că cei de la EA Sports nu cunosc limite. Se pregătesc să lanseze un nou sequel pentru, probabil, cel mai cunoscut simulator sportiv, Fifa. Se pare că Fifa 2003 va folosi un engine total refăcut, astfel că trebuie să ne așteptăm la ce este mai frumos. În urma cererilor, se vor reintroduce posibilitățile de a aranja echipa cum vrei tu în teren, fotbaliștii vor putea fi modificați după propriul plac al jucătorului, iar modul în care jucătorii arată este exact la fel ca în realitate. Această caracteristică nu se rezumă doar la jucătorii de pe teren, ci și la stadioane, gazon și alte individualisme prezente în viața de zi cu zi. Din păcate, screenshot-urile pe care le-au prezentat sunt doar de pe Playstation 2, dar au promis că într-un viitor foarte apropiat și cele de pe PC vor fi făcute publice. Oricum se pare că nu vor fi diferențe între cele două variante, așa că nu prea contează. Acum, fanii îndârjiți ai celei mai de succes părți a foiletonului FIFA, FIFA 99, vor putea în sfârșit să fie mulțumiți de prestația noului joc și de caracteristicile, până acum prezente doar în FIFA 99. Tot ce mai contează acum este ca aceste caracteristici să fie bine implementate pentru ca toată lumea să fie într-adevăr mulțumită.







flash flash flash

Black Hawk Down Beta

NovaLogic a lansat un multiplayer-beta de Black Hawk Down cu care a început beta-testul public pentru joc. Acțiunea jocului este localizată în Somalia, în timpul misiunii Națiunilor Unite de menținere a păcii din 1990. Testul va permite 32 de jucători în multiplayer pe serverul oficial și 16 pe alte servere. Datorită faptului că deocamdată codul nu este optimizat, cerințele de sistem sunt destul de mari: procesor la 1.2 Ghz, 256MB RAM și GeForce 3 sau mai mult.

Zoo Tycoon: Marine Mania

Microsoft a anunțat că lucrează la un nou expansion pentru celebrul Zoo Tycoon ce se va numi Marine Mania. Expansion pack-ul va conține peste 20 de animale marine printre care și caracatițe, plus că va permite urmărirea de scene subacvatice pentru mulțumirea vizitatorilor.

Acest add-on va conține și întreg expansion pack-ul Dinosaur Digs, așa că cei care le doresc vor trebui să aștepte până prin octombrie.

Jagged Alliance 2: Gold Pack

Datorită noului parteneriat dintre Sir Tech Canada și Strategy First, se pare că vom avea un nou expansion al lui Jagged Alliance 2. Acesta promite să vină cu o versiune îmbunătățită a jocului de bază plus un mic sequel ce continuă povestea: Unfinished Business. Pe lângă acestea se pare că vom avea un AI mai de calitate, versiuni mai bune ale armelor, o interfață nouă și un nou mod de joc care poartă numele de Iron Man. Lansarea este programată pentru această toamnă.

Colin McRae Rally 3



Codemasters ne-au spus că, deși versiunile pentru Playstation și Xbox se vor lansa pe data de 27 septembrie 2002, cea pentru PC a fost din nou amânată pentru cândva în cursul anului 2003. Detalii despre această amânare nu au fost puse la dispoziția presei, dar pentru a ne mai îmbuna un pic au mai dat pe piață alte câteva screenshot-uri ce arată activitatea de la standuri, adică ceva ce până acum nu s-a mai văzut în predecesoarele seriei Colin. Colin McRae Rally 3 are în timpul jocului secvențe cea arată echipele oficiale lucrând la prepararea și repararea mașinilor, pe lângă secvențele de la start și final. Acest efort în plus a fost făcut pentru a reda o cât mai realistă perspectivă asupra jocului celor care îl vor juca.

Detalii despre Dark Age of Camelot: Shrouded Isles



Mythic a mai făcute publice detalii despre expansion pack-ul, ce se află pe vine, al popularului joc online Dark Age of Camelot, expansion pack pe numele Dark Age of Camelot: Shrouded Isles. Acesta se va bucura de un nou engine grafic și va adăuga noi chestiuni, inclusiv alte trei continente de explorat, o rasă și două clase pentru un tărâm. Mythic, de asemenea a mai îndulcit interfața user-ului și mai pune la dispoziție o nouă muzică pentru Shrouded Isles. Acest expansion pack va avea nevoie de jocul original pentru a putea fi rulat. După cum am mai zis, fiecare tărâm va mai avea parte de un continent nou pentru explorat. Astfel Hibernia va primi insula HzBrasil, casă de mult pierdută de miticii Sylvani, cei ce s-au îndreptat spre Hiberiani pentru ajutor împotriva Fomorienilor invadatori. De Albion s-a alipit insula Avalon, centrul de învățătură al întregului tărâm. În tentativa sa de a cuceri Albionul, Morgan Le Fay a făcut o alianță cu oameni-dragon Drakoran, ce distrug tot ce prind în cale în ținutul Avalon, bătându-se cu aliații celor din Albion, Inconnu. Midgard a primit Aegir, pământul strămoșilor trolilor, ce acum sunt sub asediu de către Morvalt, o rasă de sălbatici preistorici. Cam atât de Dark Age of Camelot: Shrouded Isles.

flash flash flash

IGI 2: Covert Strike

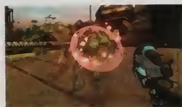
IGI 2: Covert Strike readuce pe monitoarele noastre lumea frumoasă din Project IGI în toamna asta. Pe lângă cele peste 30 de arme existente în realitate jocul mai beneficiază și de un sistem balistic realizat cu ajutorul unui engine ce înțelege fizic acțiunile gloanțelor asupra oricărui material. Penetrarea se va face ținând seama de bariera fizică pe care glonțul o întâlnește în calea sa (lemn, oțel, plastic sau carne), calculând viteza de ieșire de pe țeavă, calibrul proiectilului și date reale despre densitatea materialului. Armele puternice vor putea ucide acum doi oameni cu același glonț sau vor da posibilitatea jucătorului să tragă prin pereți. Distrugerile pe care le va face o rafală se calculează ținând seama de calibru, viteza de rotație și viteza de deplasare a glonțului, la fel ca în viața de zi cu zi.

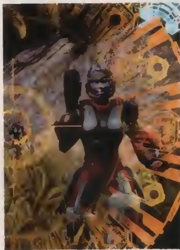
Nou RPG de la BioWare

BioWare tocmai a anunțat că au un proiect pentru un nou RPG. Acesta este în curs de dezvoltare și va fi o revoluție în industria jocurilor – declară purtătorul de cuvânt BioWare. Dr. Greg Zeschuk spune că jocul se va face pe o platformă total nouă și revoluționară, bazată pe o idee proprie BioWare, cu un engine ce suportă detalii grafice impresionante și un sistem AI ultraperformant. Același doctor mai spune că speră ca acest nou joc, căruia nu i s-a făcut public numele, să intre printre clasicii RPG-ului și să întreacă în originalitate și succes titluri ca Neverwinter Nights sau Baldur's Gate.

Ultimele date despre Unreal II: The Awakening

Ultimul stadiu la care se pare că a ajuns Unreal II este unul destul de avansat. Atât de avansat încât la ora actuală s-a realizat o versiune alpha – ora actuală fiind ora la care voi citiți știrea și nu cea actuală la care eu o scriu... sau am scris-o... . La ultima prezentare a jocului s-au mai dezvăluit că în joc va apărea și o rasă de extratereștri ce arată ca o încrucișare între borgii din Star Trek, alienii din Aliens și invadatorii din spațiul cosmic din Independence Day. Ei se folosesc de raze laser pentru a scana în jur după forme de viață și atunci când suferă o cât de minoră zgârietură, droizi mici ies din ascunzătorii pentru a-și repara camarazii. Dacă e să ne luăm după cei de la Powers , Unreal II: The Awakening este aproape complet. A rămas la el de rectificat chestii ca sincronizări ale vocilor, evenimente scripturale, testele de joc și eliminarea micilor bug-uri grafice care au scăpat CTC-ului până acum. Deși Powers nu au precizat o dată certă pentru lansarea jocului, totuși au spus că el va fi pe piață până de Crăciun. Nu v-ar plăcea un asemenea cadou sub pomul de Crăciun?





Pillage

Pillage este primul joc original al companiei Zed Two, după Aqua Aqua, joc publicat de către 3DO în februarie 2001. Văzut dintr-o perspectivă third-person, jocul este o strategie pe ture și este localizat pe o lume unde datorită multor ani de supraviețuire sub conducerea unei rase despotice, poporul a fost nevoit să renunțe la beneficiile tehnologiei și să se mulțumească cu o existență simplă. Jucătorii își vor asuma rolul lui Low, un tânăr ce a jurat să răzbune genocidul pe care aceste creaturi l-au dezlănțuit asupra tribului său. Împreună cu sora sa, Pepper, Low a recrutat o gașcă de luptători feroce și împreună cu ei au de gând să recucerească planeta și să o redea proprietarilor de drept prin orice mijloace posibile. Jucătorii vor folosi timpul alocat, armele din dotare și toată energia posibilă pentru a distruge inamicul. Gameplay-ul sună asemănător cu ce au pus pe Playstation în jocul Hogs of War cei de la Infogrames, doar că personajele vor avea vedere limitată și mediul înconjurător este complet destructibil, parcă special făcut pentru ca cele două jocuri să fie foarte asemănătoare. Pillage este programat să fie lansat, cândva anul viitor.







flash flash flash

Vivendi vinde Blizzard și Sierra

Vești neliniștitoare pentru Sierra (Valve) și Blizzard, deoarece compania proprietară Vivendi a anunțat că s-ar putea să vândă afacerea lor bazată pe software și jocuri. The Wall Street Journal Europe a citat anumite persoane care spuneau că președintele de la Vivendi, Jean-Rene Fourtou, încă nu a luat o decizie oficială în legătură cu vinderea acestor companii. Oricum, se pare că totuși vor fi vândute celui ce oferă cel mai mult, deoarece Vivendi are datorii în valoare de 19 miliarde de dolari, iar analiștii evaluează valoarea celor două companii la aproximativ 2 miliarde. Președintele de la Vivendi declară că afacerea de software și jocuri oricum nu face parte din inima Vivendi-ului și este lipsită de importanță pentru ei. Vă puteți imagina așa ceva?!

Detalii despre Playstation 3

Jim Kahle, de la IBM, a declarat că procesorul folosit la PS3 a fost de fapt creat doar pentru a renderiza detalii grafice și a se descurca în comunicații pe rețele cu trafic foarte ridicat și extrem de rapide, dar acum acest procesor va fi în stare să facă mult mai multe lucruri cum ar fi publicitate interactivă, știri sportive și noi tipuri de senzații video. Procesorul, pe nume Cell, va avea mai multe canale/țevi pentru circulația informației, doar unul dintre ele putând să facă și să mențină comunicarea P2P, astfel microcipul devenind mult mai rapid și mai puternic decât orice am văzut până acum. Dacă e să ne luăm după cei de la IBM, Cell este în stare să facă un trilion de operații pe secundă (minim), care este cam aproximativ circa și ceva în jurul a o sută de ori mai rapid decât

Hitman 2: Silent Assassin – noutăți

S-au mai dat ceva relații despre Hitman 2. Se pare că s-a învățat mult după realizarea primului Hitman și creatorii și-au dat tot interesul ca urmarea să iasă mult mai bine. Fanii vor găsi în Hitman 2: Silent Assassin un joc mult mai complet. Printre îmbunătățirile aduse jocului se numără o interfață și un control asupra jocului complet nou, pentru a-l face mult mai ușor de jucat. De asemenea engine-ul este în totalitate schimbat, deci ar trebui să ne așteptăm la un stil și o grafică ieșită din comun. Pe lângă caracteristicile referitoare la gameplay din primul, s-au mai adăugat altele noi, preferându-se acest lucru în comparație cu introducerea unora cu totul și cu totul noi, care ar avea toate șansele să nu prindă la jucători.

Acest engine nou suportă până la 40000 de triunghiuri per frame, față de 4000 din primul Hitman. Deci lucrurile s-au cam schimbat. În mod normal, cu un asemenea engine, li s-a dat mână liberă artiștilor grafici și trebuie să ne așteptăm la lucruri din ce în ce mai bune.







Iar despre AquaNox: Revelation

Ce să facem dacă tot apar noutăți despre aceleași jocuri? Le scriem și iar le scriem... AquaNox: Revelation nu va fi un expansion pack, ci un stand alone. Este complet modificat față de primul și beneficiază de o mulțime de lucruri noi. Interfața este total schimbată. Jocului i s-a adăugat atmosferă, realitate și credibilitate. Dar cele mai mari progrese par că au fost făcute în gameplay. De exemplu, pentru fiecare misiune există ținte bonus și s-a petrecut o grămadă de timp pentru realizarea unor personaje și unei povești cât mai reale. Nu mai este un scenariu de genul "salvează lumea", ci mai mult despre căutarea comorilor oceanului, despre dezvoltarea ta ca om și despre descoperirea destinului. Povestea nu mai are nici o legătură cu cea din vechiul Aquanox. Este aceeași lume și același timp, dar personajele sunt în marea lor majoritate noi și nimic din ceea ce exista în precedentul joc nu se mai regăsește în AquaNox: Revelation. Unitățile totuși sunt cam aceleași, doar că le vom regăsi într-un număr mult mai mic și cu un AI îmbunătățit.







flash flash flash

un Pentium IV la 2,5 GHz. Sony a confirmat că într-adevăr Cell va fi folosit în Playstation 3.

Expansion pack pentru Medal of Honor: Allied Assault

Electronic Arts au dezvăluit presei detalii despre noul expansion pack pentru Medal of Honor: Allied Assault – primul FPS ce pune jucătorul în pielea unui soldat din cel de-al doilea război mondial, în timpul invaziei Europei. Add-on-ul este în stare de "imediat e pe piață", este produs de cei de la EALA și este programat să fie lansat în această toamnă. El va permite posesorilor de Allied Assault să joace drept sergentul Jack "7 Cai" Barnes și să continue lupta în spatele liniilor inamice în Normandia în ziua D a bătăliei de la Bulge și a căderii Berlinului. Jocul va include nouă niveluri noi pentru singleplayer și peste douăsprezece niveluri pentru multiplayer. Jucătorii vor putea intra în pielea unui soldat german, american, englez sau rus într-un mod de multiplayer foarte realist, având posibilitatea de a alege dintr-un vast arsenal autentic aparținând trupelor sovietice și engleze.

Earth 2150: Lost Souls

Oxygen Interactive a anunțat noul lor joc pentru PC. Acesta este Earth 2150: Lost Souls. Această strategie în timp real este al treilea titlu al lor din seria Earth 2150 și dezvoltă un subiect ce se învârte în jurul unui conflict între trei facțiuni ce se luptă pentru supremație asupra unui Pământ aflat pe moarte. Jocul permite jucătorilor să ia controlul asupra celor trei facțiuni și să se bată de-a lungul a peste 30 de misiuni, toate renderizate excelent datorită unui engine 3D foarte performant.

preview

Jurassic Park



Vreau un dino...

"Lasă, că îți cumpără mama unul când te faci mare!", mi-a fost promis acum câțiva ani, mai exact vreo... zece. Eu sunt o persoană răbdătoare încă din tânăra pruncie dar mama, în calitate de sponsor oficial, își cam depășise, după aproximativ cinci ani de la promisiunea respectivă, termenul, așa că, într-o dimineață cu soare și multă, multă zăpadă, am declarat iarăși: "Da' eu vreau un dino...". În consecință, sponsorul oficial s-a prezentat la evenimentul Sărbătorile de Iarnă din Acel An cu un dino... sau, în fine, ceva ce aducea a dino. Ca să vă conving de adevărul spuselor mele, o să vă destăinui cum l-am botezat: Amorezu'. Menționez că numele animalului a fost determinat de privirea acestuia, iar botezul a avut loc fără vătămarea fizică sau psihică a nici unui fel de vietate. Totuși, acea minunată seară de Moș Crăciun, când mi-a intrat în posesie Amorezu' (recunosc că niciodată nu am avut tăria de caracter să aștept până dimineața ca să văd cadourile) a marcat începutul unei frumoase prietenii. Și anii au trecut, eu ținându-mi Amorezu' de coadă, iar el ținându-se bine, după cum puteți observa și într-o poză de pe undeva pe-aici (aceea cu o chestie verde cu privire... de amorez – cam ștearsă, e adevărat, dar fiți înțelegători cu dinozaurii bătrâni). Este evident că tot aceeași seară de-a dreptul apocaliptică a marcat începutul pasiunii mele pentru... dinozauri. Sentiment pur și nevinovat, de altfel, care însă a fost traumatizat de un anume film creat de un anume Spielberg. Vizionarea lui Jurassic Park m-a facut să îmi dau seama că până atunci trăisem în minciună! Amorezu' meu, dino-ul meu drag care îmi fusese partener atâtea zile și atâtea nopți, EL nu era un simplu animăluț, el purta în sângele său de pluș o colecție de gene terifiante. Strămoșii lui aveau colți mari și gheare... și mâncau oameni pe pâine! Și totuși, cu copilăria-mi marcată de acest crunt adevăr, mi-am ținut privirea sus și Amorezu' de coadă, ascunzându-i ancestrala tendință spre rău. Așadar, vă puteți da seama că dragostea dintre mine și el a







Zâmbește pentru mine, iubito!

Probabil că pe aici (nu) se intră

fost adevărată, iar barierele ce timpul le trântește mereu peste suflete și sentimente au fost depășite, distruse de năvalnicul nostru sentiment.



"Ai auzit, măi T-Rex, că iar scumpesc ăștia benzina?"

Parcul

Cred că v-am convins în cele de mai sus de natura relației mele cu dinozaurii. Dacă v-a emoționat povestea iubirii dintre mine și dino-ul meu, Amorezu', poate că o să vă emoționeze și să construiți în mod digital o lume a dinozaurilor, iar în timpul liber să mai și vânați câțiva. Pentru început țin să menționez că, deși Jurassic Park este programat să apară în ultimul trimestru al acestui an, până și titlul jocului se află încă în stadiul de dezbatere (probabil că se va numi ceva de genul Jurassic Park: Încă Ceva, Nu Știu Ce). Așadar și prin urmare (vorba tatălui meu), să trecem la fapte, nu vorbe (vorba aceluiași tată al meu). Jocul în cauză va fi un "Mission-based World-builder" (vorba celor de la Universal Interactive), adică, mai pe vorba noastră, va fi un soi de tycoon în care veți avea și posibilitatea să mai omorâți un dino, doi, și nu numai. Nu este nici o taină din punctul de vedere al storyline-ului: veți fi puși în pielea lui John Hammond, bătrânelul acela simpatic și nebun care avea ideea aceasta utopică de a construi un parc cu dinozauri. După cum sunt sigură că știți, Hammond, pe lângă cele două calități, mai avea una: era bogat. Putred de bogat. Așa că și-a permis să plătească ingineri genetici care să reînvie respectivele viețăți reptiloide, respectiv să facă un parc în care să găzduiască animalele. Off topic, pentru cei care nu au citit cartea lui Michael Crichton, să știți că soarta lui Hammond nu a fost așa de roză încât să mai urmeze o continuare a filmului – mă refer la The Lost World, care se termina cu o vizită a lui T-Rex în orașul acela, New York, parcă. Dragul de John a murit păpat de dino-uri; nu de orice fel de dino-uri, ci de cei din specia Procompsognathus (adică cei micuți, care aveau rolul de a se hrăni cu cadavrele adevăraților dino, deci practic inofensivi).



Revenind la joc, sper sincer că nu veți muri ca John Hammond, nici măcar la modul digital. Oricum, producătorii se mândresc cu un engine pe cât de performant, pe atât de ușor de utilizat, care vă va permite să vă construiți, organizați și administrați parcul vostru cu dino-uri. Ca și în alte tycoon-uri (și când spun acest fapt mă gândesc în special la Zoo Tycoon de la Microsoft), veți avea posibilitatea să vă ajustați terenul pentru viitoarele constructii, veți putea chiar să vă conturați insula și așa mai departe. Urmează clădirile propriu-zise, care nu vor consta doar din țarcuri pentru dino-uri, ci și din diverse facilități pentru clienții pe care este recomandabil să îi aveți,



Cel mai important este că acolo, în colț, este toaleta!



Pe aici sigur se iese!











Vedeți ce dinți sănătoși are? Dacă vă roade invidia, folosiți Pastă: Nici O Carie!



chiar în număr cât mai mare. Depinde de voi dacă micul dino-paradis va sfârși sau nu ca în binecunoscutul film... Mie una mi-ar părea tare rău dacă parcul se va putea construi doar pe o insulă. Ar fi mai palpitant dacă am putea construi unul într-un oraș. Sau măcar lângă... :-) Bineînțeles, tot voi veți decide prețul unei vizite, ce sortimente de înghețată se vor vinde, ce culoare vor avea cearșafurile din hotel(uri) sau cât de mare va fi taxa pentru acces la toaleta publică. Probabil că va trebui să vă amintiți să angajați și ceva personal care să (se) dea de papa la dino, care să mai facă și puțină curățenie, dar aceste detalii le vom discuta mai pe larg într-un eventual review.










Vânătoarea

Trecem la cealaltă componentă a jocului, adică aceea în care veți ajunge să "discutați" puțin, între patru ochi sau mai mulți, cu câte un dino. Se pare că vor exista 12 misiuni, printre care se va număra și o clasică salvare a vizitatorilor mai puțin deștepți, dar cu siguranță prea curioși. De asemenea, pentru cei de la Greenpeace, probabil că va exista și o misiune de salvare a unui dino, mai puțin curios, dar cu siguranță pofticios de... carne... de... mici :-) Asta ca să se înțeleagă că nici la crearea jocului nu a fost vătămat vreun dino. Dacă la partea de construcție/administrare a jocului veți avea parte de o privire "de sus", izometrică, în cazul misiunilor vă veți bucura de un 1st person view de toată frumusețea. La cele două "priviri" vor contribui și numeroasele camere care, spre deosebire de film, probabil că vor fi funcționale. De asemenea, veți putea apela la mai multe moduri de joc, ca de exemplu Ranger Cam pentru misiuni, Chopper Pilot pentru o raită scurtă și ceva mai sigură prin parc.










Rest...urile

În cazul în care veți reuși să faceți din ideea lui John Hammond o afacere profitabilă și mai puțin sângeroasă, mai există câteva bunătăți menționate de cei de la Universal Interactive relativ la joc. Interesantă mi s-a părut posibilitatea de a crea în Laboratorul de Medicină Dino-Veterinară diverse amestecuri chimice. Acestea vor face din dino-ii voștri, la alegere, niște fiare imposibil de îmblânzit sau niște animăluțe de casă, blânde și nevinovate (era să spun "jucăușe", dar această trăsătură nu prea este de dorit la un dino). De asemenea, se pare că jocul va beneficia de un AI sclipitor, care va avea ca rezultat interacțiunea surprinzător de ... deșteaptă?! între speciile de mult apuse, și așa mai departe. Eu știam că drăguții de dino erau proști bătă, dar probabil că, din acest punct de vedere, jocul mă va surprinde. În fine, se pare că și coloana sonoră va fi de remarcat, mai ales ținând cont de faptul că cele 10 melodii care o vor compune vor fi interpretate de Orchestra Simfonică din Melboume.

Ca o concluzie, eu sunt, dacă nu nerăbdătoare, cel puțin curioasă în privința jocului. Dar îmi susțin ideea, aceea că ar trebui să se poată crea dino-parcuri în orașe! De fapt, la nevoia cu parcurile. Câțiva dino sunt suficienți într-un oraș. Și de ar fi așa ceva posibil, abia atunci ar avea AI-ul un rol...

■ Lara

Titlu	Jurassic Park
Gen	Mission-based World Builder
Producător	Blue Tongue Software
Distribuitor	Universal Interactive Vivendi
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	sfârșitul lui 2002
ON-LINE	N/A

Ghost Master



If it wasn't for you, dastardly kids...

După ce ușa ce scârțâia s-a închis aproximativ de tot, micul Ionică avu curajul să se dea jos din pat și să schimbe chiloțeii. Nu de alta, dar e destul de neconfortabil să dormi cu o lenjerie intimă ce supurează substanțe lichide galbene, ușor mirositoare. Sertarul i se deschise înainte ca el să realizeze acest lucru. După ce alese șpilhozănii cu floricele roșii de la bunica, se îndreptă spre pătuțul primitor și după ce rămase la poponețul gol avu o iluminare de ordin psihologic. Sertarul s-a închis și s-a deschis fără ca el să îl atingă. Temător, cu fruntea îmbrobonată de sudoare, se întoarse pe trei sferturi spre sertarul cu pricina. Acesta deja îl aștepta la jumătatea drumului, plutind frumos la două picioare de podeaua acoperită de un covor verde cu irizații portocalii, covor pe care Ionică îl alesese cu mult iubita lui mămică în ajunul Crăciunului trecut. Covorul nu ar fi fost deloc un obiect care să îi pună probleme copilașului, dar acum când se unduia cam cum văzuse el la mare vara trecută, îi dădu un bust de adrenalină în piept. "De ce oare vor-



bește lustra cu mine?", se întrebă Ionică în gând. "De ce îmi spune să mă plec în fața destinului și să îmbrățișez soarta crudă ce îmi este hărăzită?", "Ce e aia hărăzită?!". Cam aceste lucruri îi treceau prin cap lui Ionică la ora 3 ș-un pic dimineața. Plus o șosetă pe care uitase să o arunce în coșul de rufe murdare din baie. Șoseta se plimba dintr-o ureche în alta, curăța foarte bine căile nazale și pe stânga și pe dreapta... ce mai, cam tot ce făcea și mama când îl spăla sâmbătă de sâmbătă, că de, el este copil și nu se murdărește prea tare.

După ce șoseta realiză că nimic din ce făcea nu îl atingea pe copil, se duse la biroul ce se ocupa de lucruri posedate și nu numai, și își dădu demisia din funcția de element corturbator al somnului și de obiect ce de obicei sperie oameni în toată firea și, se pare, nu copii în netoată firea.

De dimineață, la micul dejun, după ce Ionică le-a explicat tot ce se întâmplase în timpul nopții alor săi părinți, mâncă o mamă de bătaie de la taică-său și confirmarea că nimic bun nu se va alege de capul lui de la maică-sa. Cu ochii în lacrimi, Ionică își promise că niciodată nu o să bată covoarele că le doare și că dacă vreodată barza o să își râdă de el și o să-i aducă pe cap pe unul ca el, o să-i rupă picioarele.

Chestiuni esențiale

Cum toată lumea s-a cam săturat ca ea să fie ceea ce o ia pe coajă de la tot felul de fantome, zombilici, cataplasme și metaplasme, Gregg Barnett s-a hotărât că ar cam fi timpul să se întoarcă roata și să trecem de partea cealaltă a miezului nopții. Acum vom putea să conducem hoarde de cearșafuri plutitoare, călăreți fără cap și alte fantasmagorii ale eterului bântuit de stafii și corpuri pline de nimic.

Intrând în pielea unui funcționar de clasă medie din lumea celorlalți, trebuie să menții o atmosferă plină de suspans în casele oamenilor neștiutori și ignoranți, culegând horoare pentru a putea trimite sufletele celor captivi în spațiul terestru. Cei de la



Haunter Committee te-au trimis pe tine, însoțit de o multitudine de ajutoare, să faci curat printre cei ce nu își găsesc drumul spre casa de dincolo. Acest lucru îl poți face numai culegând această horoare de care tocmai am pomenit, prin alimentarea cu senzații tari a locatarilor a peste 12 locații diferite. Acest lucru trebuie făcut cu atenție, deoarece, dacă îi sperii prea tare, casele vor rămâne goale și nu vei mai avea de unde să culegi plasm (probabil horoare pe limba noastră).

Odată ajuns în Gravenville – locul de unde va trebui tu să salvezi peste nu știu câte suflete captive – te așezi într-un loc cât mai ascuns și trimiți stafiile la muncă. Vei avea parte de un număr de peste 50 de asemenea stafii, care mai de care mai cunoscute și popularizate de-a lungul timpului, dar și care mai de care mai necunoscute și nemaivăzute. Dacă ar fi să ne luăm după realizatorii jocului, fantomele nou introduse și nou inventate sunt atât de groaznice, încât la prima vedere vom fi nevoiți să jucăm cu lumina aprinsă și cu vreo doi-trei prieteni care să ne susțină moral. Eu unul îi cred. M-am speriat și când m-am uitat la Monsters Inc. Ăla film de groază...

În funcție de câtă horoare culegi, poți să ceri de la superiori stafii din ce în ce mai colorate, mai frumoase și cu cât mai multe membre. Atât inferioare, cât și superioare. Cu cât fantomele sunt mai ridicate în nivel, cu atât mai multe vor fi puterile de care ele vor abuza la greu. Aceste fantome sunt clasificate pe 20 de niveluri, beneficiind de peste 150 de incantații diferite. Oamenii vor reacționa diferit. Foarte diferit. Există copii ce îți vor crea niște probleme nemaivăzute, refuzând să se lase speriați și încăpățânându-se să se joace cu micii gremlini ce se ascund sub pat sau trăgând de cearșaful ce nu acoperă nimic și totuși plutește. Sau poate vreți să vă spun de babele nu prea bine văzătoare ce îți aleargă prin toată casa rozătoare imaginare ce se chinuie să înghită pisica cu totul. Mai sunt și cei care, din cauza unei uși ce nu este bine unsă și scârție, scot casa la mezat și te lasă cu ochii-n soare. Cam așa va decurge toată acțiunea.



TU vorbești cu mine?!



Despre graficisme

Toată această sperietură generală se va petrece într-un decor total 3D. Peisaje excelent realizate, lumini interactive și umbre real time vor face deliciul jucătorului. Toate personajele au beneficiat de o atentă realizare, poligoanele sunt și ele câteva mii per cap de locuitor, efectele vrăjilor devastatoare pentru placa grafică, iar mișcarea personajelor extrem de fluidă. Se pare că se va ține foarte mult seama de efectele mișcării masei de aer prezente în camere. Fiecare stafie va avea un anume efect asupra atmosferei, așa că trebuie să ne așteptăm la mișcări de perdele sub curenți de aer ce nu își au rostul într-o cameră cu termopane, lumânările vor pâlpâi plăpânde sub brize iscate din senin, iar focurile din șeminee vor fi aspirate pe horn în sus de forțe misterioase ce își pun amprenta pretutindeni. Bineînțeles că toate acestea vor pune în aplicare niște efecte grafice de mare valoare.

Sunetul este un alt capitol al jocului cu care se laudă realizatorii. Trebuie să ne ținem bine de scaun când intră în acțiune puterile benigne ale nevăzutului. Frisoanele ne vor trece de la călcâie până în vârfului părului. Acesta va lua poziția de drepți involuntar când din spate se va auzi o horcăială și un gâlgâit de sânge dintr-o beregată sfâșiată.

Dă grend finall

Eu de un lucru sunt mulțumit: măcar toate acestea se întâmplă numai pe monitor. Dacă numai aș auzi că la cineva în casă se întâmplă așa ceva, acea persoană ar deveni un paria pentru mine. Când eram mai mic un nenea rău m-a speriat cu un hamster și de atunci am rămas cu ceva probleme la inimă. Așa că mai bine nu ați face nimic ce ar putea să mă sperie. Că îl pun pe Locke pe voi și ăsta dă tare.

Normal că am glumit. De fapt, sunt un dur care în pauza de masă caută nereguli prin podul castelului unde mai nou avem reședința și îl protejez pe Mitza, care de fel e cam sperios, de câinele din fața blocului.

■ Koniec

Titlu	Ghost Master
Gen	RTS (Ghost Master sim, zic eu)
Producător	Sick Puppies
Distribuitor	Empire Interactive
Procesor	Pentium II 450 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minim 32MB
Multiplayer	N/A
Data apariției	octombrie 2002
ON-LINE	empireinteractive.com

Delta Force - Black Hawk Down



V-am spus: Nu mă supărați!

Eroii unui război străin

Nu cu mult timp în urmă am văzut filmul Black Hawk Down. O producție excelent realizată care te transpune în pielea soldaților din forțele speciale americane. Filmul se concentra asupra evenimentelor din Somalia anului 1993, în care au fost implicate trupele Delta Force și US Army Rangers. Cu ceva timp în urmă am aflat și despre noul joc la care lucrează Novalogic. Jocul se numește Delta Force – Black Hawk Down și continuă seria Delta Force a companiei, serie care s-a vândut în milioane și milioane de exemplare. Sperând că există mai mult decât o coincidență de nume între cele două (filmul merită într-adevăr văzut), m-am hotărât să scriu un preview despre acest joc pentru a descoperi împreună primele informații despre DF: Black Hawk Down și pentru a vedea în ce măsură se va ridica la nivelul filmului sau al primelor jocuri Delta Force.

Era 1993

Americanii au pornit o operațiune numită "Redarea Speranței" în Somalia. Ce se întâmplă aici? Anumiți potentați locali, care cântăreau în total, deși îi puteai număra pe degete, mai mult decât întreaga populație, se luptau pentru conducerea statului. Războiul civil din zonă a dus la numeroase lipsuri, inclusiv a alimentelor, motiv pentru care balanța greutății a început să se încline și mai mult, atât la propiu, cât și la figurat, în partea "potentaților". Dar există undeva, pe lumea aceasta, o organizație care nu închide ochii la tot ce se întâmplă în lume și care, din când în când, atunci când nu supără pe Prea Marii, mai ia și anumite măsuri. Aceasta a fost situația și în Somalia când O.N.U. a trimis în zonă trupe pentru restabilirea păcii și pentru oprirea genocidului care avea loc acolo. Ba mai mult, au trimis și alimente (nu McDonald's, ci saci de făină, mălai, orez și alte astfel de bunătăți). Nenorocirea cea mai mare a fost însă că somalezii (pe seama cărora circulă zeci de mii de bancuri răutăcioase) nu au apreciat prea mult gestul și "potentații" au încercat să obțină ei alimentele pentru a atrage astfel mulțimea de partea lor. O nenorocire și mai mare este că oricare om, somalez sau nu, cu un AK în brațe și cu o schimonoseală acră pe față nu vrea să te felicite că ai călcat pe pământul lui. Și credeți-mă pe cuvânt, oricât de slab este un somalez, reculul AK-ului nu-l ridică în aer și-l duce prin cine știe ce plaiuri mioritice ba, chiar


Mi-a intrat ceva la apă


Unde ți-e capul, omule?



mai mult, îl întărâtă să mai tragă o dată, și încă o dată, și încă o dată. Nu de alta, dar să-și dea și el seama cine e mai tare: el sau reculul?

Somalezul sau U.S. Army

Unul dintre marile mele regrete, probabil și al vostru, este că, în joc nu vom putea intra în pielea somalezilor. Nu vom afla astfel cum te simți când ești somalez și ai un AK în mână, o ură nemăsurată pe americani și o duzină din aceștia în fața ta. Ne vom afla însă de partea cealaltă. Ca membru al echipei Delta Force sau Army Rangers vom lua parte la luptele din Mogadishu.

Întotdeauna seria Delta Force a cucerit gamerii din lumea întreagă prin realismul său. Se pare că de data aceasta realismul jocului va fi dus la extrem. Producătorii au fost atât de preocupați de acest lucru încât au cooptat în echipă, pe post de consilieri, oameni care au fost acolo. Au vorbit cu oamenii din Delta pentru a afla cum a fost în luptele din Somalia, dacă în situația respectivă se impune o anumită rezolvare sau alta. Aceștia au dat sfaturi referitoare la armele pe care le-au folosit într-o situație sau alta, la așezarea inamicilor în teren și posibilitățile de care dispun aceștia etc. Jocul va avea undeva între 10- 20 de arme, toate copiate după cele pe care forțele speciale le-au avut la dispoziție în timpul misiunilor.

Jucătorul va trebui să facă față unor situații de luptă critice în orașe sau să-și demonstreze aptitudinile de sniper în spațiile deschise. Spre deosebire de versiunile anterioare, vom putea conduce vehicule militare, renumitele Humvees, sau ne vom putea urca la bordul elicopterelor Black Hawk pentru a duce misiunile la îndeplinire. Se pare că în una dintre misiuni vom pleca într-un elicopter, vom coborî pe acoperișul unei clădiri din oraș, după care vom intra în clădire. Totul se va întâmpla fără întreruperi, filmulețe etc. Producătorii doresc să realizeze o atmosferă captivantă, ceva în genul Medal of Honour. Exact așa s-a exprimat și Wes Eckart, producătorul, referindu-se mai ales la misiunea de pe plaja Omaha. Misiunile, variate, vor fi în număr de 20.


Hahaha, tocană de somal...

Fără îndoială că nu putea să lipsească multiplayer-ul, atât în LAN, cât și prin serverele Novalogic. De altfel, acesta a fost considerat și va fi în continuare punctul forte al jocului. Să nu credeți însă că nu s-a lucrat și asupra AI-ului adversarilor din single-player. Aceștia vor fi mai buni, mai imprevizibili, mai... bla-bla-bla... Nu mai spun nimic de ei până când nu-i voi vedea în față.

E nou, domne', e nou!

Să nu termin articolul fără să vorbesc despre engine. Se pare că, în sfârșit, va fi unul nou, nu aceeași marfă vândută de cinci ori ca nouă. O veste bună, mai ales că în Task Force Dagger se simt foarte bine scârțielile unui engine peste care a trecut vremea. Grafica se va îmbunătăți, animațiile vor fi mai reale (sper să nu mai facă mersul acela împleticit, cocârjat de bătrânețe și nu de precauție). Aceasta va folosi la maxim cele mai noi posibilități hardware, ceea ce înseamnă că e nevoie de upgrade (Nu iară!).



Sebah

Titlu	Delta Force - Black Hawk Down
Gen	FPS
Producător	Novalogic
Distribuitor	Novalogic
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	octombrie 2002
ON-LINE	novalogic.com/games/DFBHD


Oare o să cad?


Uf, ce bine că ați venit și voi

Haegemonia: Legions of Iron



Intrăm într-o nouă eră

Ce e toată povestea asta cu o nouă eră? Păi, după E3 toată lumea este convinsă de faptul că o nouă generație de jocuri este pe cale de a apărea. Nu este vorba de originalitate (din păcate), ci de grafică. Precum știți, spre deosebire de vremurile ceva mai trecute, acum tehnologia a depășit cu foarte mult nivelul de resurse pe care le poate cere un joc. În concluzie, o serie de producători încearcă să profite de noile facilități pe care sitemele actuale le pot oferi. Spre exemplificare, Morrowind și Grand Prix 4 au avut o astfel de tentativă, însă totuși destul de „țânțarică" și nu se poate spune că fac parte din noua generație, chiar dacă au implementare pentru Geforce 4. Din câte am văzut până acum, vor exista două jocuri care tind să se apropie de ideea enunțată anterior: cel de față și Doom III.

Motive

Probabil ați văzut cu toții micul trailer al jocului prezent pe unul dintre CD-urile noastre. Cu



siguranță ați fost impresionați de muzică, imagini și apoi de faptul că la sfârșit am fost anunțați că ceea ce vedem sunt imagini 100% din joc. Eu, sincer, am dat pe spate și am zis că nu cred până nu văd. Și am văzut. Băieții de la Digital Reality chiar se țin de cuvânt. Jocul va fi ceva cu totul deosebit din punct de vedere grafic. În tot acest decor 3D, ni se promite că vom avea libertate totală a camerei (inclusiv zoom), ca în Homeworld, cu deosebirea că vom avea impresia că privim un film și nu un joc. Pentru a fi un pic mai tehnic, engine-ul grafic se numește "Walker Engine" și are o capacitate de redare a peste 100.000 de poligoane. Din câte ni se spune, framerate-ul va fi suficient de bun datorită sistemului LOD (Level of Detail), reușind ceva de genul 30 fps pe un sistem dotat cu PIII la 500Mhz cu GeForce 2 (acum nu știu cum o să se vadă, de fapt, dar asta se spune... no!). Totuși, ca să beneficiați într-adevăr de întreaga frumusețe a acestui joc, veți avea nevoie de un sistem performant și dotat, dacă se poate, cu GeForce 4. Așadar, foarte mulți dintre noi vor continua să viseze liniștiți la vremurile când banii îi vor scoate din casă.

Și-am încălecat pe-o șa....

Despre poveste se pot spune multe. În primul rând, tema nu este una originală, doar decorul diferă. În 2104 Marte era o prosperă colonie care avea în jur de 400 de milioane de locuitori. La aceștia se mai adăugau încă vreo 150 de milioane răspândiți în întreaga galaxie, cu care formau Organizația Coloniștilor. Fiind autonomă, colonia de pe Marte avea propria ei armată plus o flotă imensă în spațiu. Inevitabil, marțienii și-au dezvoltat un simț foarte acut al independenței, determinat în primul rând de faptul că nu mai depindeau prea mult de Pământ. Așa că s-au gândit că ar fi bine să spună și altora acest lucru. Evident, guvernul pământean nu a fost foarte de acord cu această idee, mai ales că tocmai era pusă în practică. Astfel, după uciderea





delegației de marțieni care tocmai se întorceau acasă, coloniile își declară independența. Guvernul pământean refuză să o recunoască și hotărăște să-i pună la respect pe acești "rebeli care vor să distrugă unitatea pământeană" și declară război coloniilor. Pământenii au armata mai numeroasă, dar coloniștii sunt mai avansați din punct de vedere tehnologic și mai pregătiți pentru lupta de gherilă. Nimeni nu știe ce va urma, cine o să câștige sau dacă întreaga omenire n-o să dispară până atunci. Însă, după cum se spune, lucrurile pot să devină chiar mai rele. Cum? Simplu. Apare o nouă specie suficient de extraterestră, care este extrem de bucuroasă să profite de această dispută. În aceste condiții, oamenilor le rămâne o singură soluție: să se unească. Chiar asta vor și face, rezultatul fiind Legions of Iron.

... tot așa

Jocul va fi organizat în două campanii despre care nu se spun prea multe. Vom avea și multiplayer, care se anunță destul de promițător, deoarece va oferi mai multe posibilități: campanie, scenariu, skirmish, campanie în cooperativ etc. După cum știți, Haegemonia este produs de către aceeași echipă care a creat și Imperium Galactica II. De aceea, o serie de lucruri sunt împrumutate oarecum de acolo, îmbunătățite și introduse în acest joc. Haegemonia este populat de patru rase: oameni de pe Pământ, oameni de pe Marte, solonii și o rasă necunoscută. În acest context, jocul tinde să devină foarte complicat. În primul rând, există un spațiu destul de mare la îndemână, astfel călătoriile mai lungi făcându-se prin intermediul găurilor de vierme. Veți fi nevoiți să căutați planete și să le colonizați apelând la teraformare și la controlul resurselor. Veți construi flote gigantice cu care veți atenta la independența universală prin intermediul unor lupte de toată frumusețea. Pe partea economico-administrativă avem pus la dispoziție un sistem de cercetare care ne permite să beneficiem de vreo 200 de invenții; apoi există un sistem de control și dezvoltare ale eroilor, fiecare fiind foarte personalizat și dispus să câștige experiență. După spusele producătorilor, aceștia au pus la punct un sistem cu totul nou de spionaj, care se pare că va umple de sânge și dinți gura satului.

... v-am zis eu!

Ceea ce m-a atras mai puternic la acest viitor joc este ideea unui posibil AI bine pus la punct. Acesta se pare că va permite eroilor cu un anumit nivel de experiență să fie lăsați oarecum de capul lor, pentru că la un moment dat va fi un pic prea mult pentru noi de controlat. Având în vedere faptul că spațiul va fi un teren extrem de nesigur, plin de găuri negre, asteroizi, comete, obiecte neidentificate, veți avea nevoie de comandanți foarte buni pentru a evita o serie de situații neprevăzute. Chiar dacă inițial luptele se vor da între oameni, ulterior, în cadrul Legiunii, veți lupta și cu ciudații veniți din exterior. Având în vedere și istoria creatoare a producătorilor, sunt convins de faptul că jocul este foarte promițător. Declarațiile în ceea ce privește Haegemonia se referă la deschiderea unei noi serii, asemănătoare lui Imperium Galactica, dar care se adaptează mai bine vremurilor în care trăim; după mine asta înseamnă că unii se gândesc deja la un Haegemonia 2. Mă rog, revenind, lansarea jocului este programată pentru toamna aceasta; când exact, habar n-am. Eu îl aștept cu brațele deschise și sper cu un P4 la 1,8 și GeForce4 Ti 4200. Dacă nu, nu! Nu?

■ **Locke**

Titlu	Haegemonia: Legions of Iron
Gen	RTS
Producător	Digital Reality
Distribuitor	Dreamcatcher
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	32MB
Multiplayer	Da
Data apariției	toamna 2002
ON-LINE	haegemonia.cryogame.com

review

Syberia

Ce căuta mamutul în Siberia?

În momentul în care ajung să testez și apoi să scriu despre un joc pe care vi l-am mai prezentat într-un preview, nu mă pot abține să nu arunc o privire peste articolul cu pricina și să compar ceea ce promitea jocul pe atunci cu rezultatul final. De obicei preview-urile se scriu cu un soi de avânt revoluționar ce te mână să prevezi un viitor strălucit jocului respectiv. Vă întreb: ați văzut vreodată un preview în care să se spună clar cum că "jocul ăsta o să fie o mare dezamăgire, nu cumva să îl cumpărați!"... presupun că nu. Dar nimeni nu o să dea vina pe un redactor dacă jocul pe care el l-a prezentat cu surle și trâmbițe s-a dovedit a fi o mare pierdere de timp pentru că, în cele din urmă, el prezintă doar informațiile care îi sunt dezvăluite de producătorii jocului.

Eu unul am făcut o singură excepție și aceasta s-a numit Syberia. Fiind un fan înfocat al TLJ-ului (The Longest Journey, pentru cei mai puțin conștiincioși dintre voi) și un spectator distant la toate celelalte quest-uri care au vrut, dar nu au putut, m-am simțit îndatorat să nu vă dau speranțe deșarte. Și uite că acum iese la iveală omul de afaceri din mine care vă spune astfel: "M-am înșelat sau nu? Dacă vreți să aflați... citiți mai departe!".

Fata, trenul și mouse-ul nărăvaș

Syberia este ultima creație a lui Benoît Sokal, cel care a stat și în spatele unui alt quest, destul de reușit, Amerzone, iar cu acest nou joc, atât Sokal, cât și echipa de la Microids au sperat că vor reuși să se impună pe piața quest-urilor de calitate (nu că ar avea adversari, dar mă rog...).

Quest-ul de față urmărește aventurile unei tinere avocate din New York, Kate Walker, în încercarea de a obține o semnătură pe o bucată de hârtie. Și asta încerci timp de 2 cd-uri. Cum așa? Să vă explic: Kate este trimisă de tiranicul său șef (Mr. Marson) să încheie contractul de cumpărare al unei fabrici de jucării din Valadilene, undeva în Europa. Odată ajunsă în micul sătuc de munte, Kate descoperă că fabrica cu pricina nu este

Ah... aerul proaspăt de munte!

Teachers, leave the kids alone!!!

O frumusețe de gară!

una obișnuită, ci o minune a tehnicii, o fabrică ce produce un soi de roboți, de toate felurile, culorile și pentru orice întrebuințare. Singura problemă care o împiedică pe Kate să se întoarcă fericită acasă la prietenul ei (un nenorocit, de altfel... părerea mea) apare sub forma unei înmormântări... și ghinionul face să fie vorba de proprietara fabricii, domnișoara de numai 70 de ani, Anna Voralberg. Iar lucrurile devin și mai complicate când Kate află, printr-o ultimă scrisoare trimisă de Anna, că mai există un proprietar de drept al fabricii, și anume Hans Voralberg, fratele proaspăt înmormântatei tinere. Și ca totul să fie complet, Hans nu e în oraș, nici măcar nu e plecat la pescuit prin împrejurimi... nuuu! El este "undeva" în Siberia. De parcă "undeva" nu era de ajuns... trebuia să fie "undeva" ÎN Siberia. Brrrr... Dar Kate este o tânăra capabilă și dornică de afirmare, așa că pornește în lunga călătorie spre acel "undeva" cu speranța de a-l găsi pe Hans Voralberg.

Înainte de lansarea jocului, Sokal a afirmat că a lucrat foarte mult la "modelarea" personajului principal. Și reușește întrucâtva să aducă la viață o Kate Walker destul de veridică și simpatică, dar este departe de a realiza un personaj atât de impreionant cum a fost April Ryan în TLJ (sau orice alt personaj secundar mai important din același joc). Una dintre ideile lui Sokal a fost aceea de a introduce în joc un telefon mobil cu ajutorul căruia Kate să aibă conversații cu mama, prietenul, șeful isteric, prietena imberbă etc. E o idee bună, dar pentru mine nu a fost de ajuns pentru a consolida imaginea personajului principal. Reacțiile lui Kate, discuțiile pe care le poartă cu diferite personaje din joc sunt în limitele normalului, reușind chiar, câteodată... rar însă, să se apropie un pic de cele din TLJ.

Singurul mare minus în modelarea personajului principal vine tocmai din lipsa unei motivații pentru acțiunile ei îndrăznețe. Nu de alta, dar nu mi-a explicat nimeni cum de o tânără din New York, sosită de o zi într-un oraș străin, înconjurată de oameni și afaceri cel puțin ciudate, se decide să plece într-o călătorie (care nu se știe cât va dura) spre o destinație încă necunoscută. Și nu numai atât... admir spiritul de aventură al tinerei, dar, hai să fim serioși, nici măcar nu mai dă o fugă până la hotel înainte de a se aventura mai departe, pornind la drum fără bagaje, umbrelă, sandwich-uri, doar cu un telefon mobil ascuns sub salopetă.


De la ruși vine fata...

Puzl... pulze... puzzle-uri și altele

Unul dintre cele mai impresionante aspecte ale jocului apare sub forma locațiilor prin care ajunge Kate Walker (to walk = a merge) să se plimbe. Nu sunt multe la număr și diversificate până la disperare, dar sunt unele dintre cele mai ciudate locații pe care le-am întâlnit într-un joc. Și toate se învârt într-un univers propriu, aflat undeva la granița dintre real și imaginar... Cum altcumva vă puteți explica o universitate arhicunoscută în toată lumea și în același timp aproape pustie și amenințată de o armată inamică ce așteaptă la porțile de fier ale orașului. La o adică, la ce vă așteptați de la un joc în care mecanicul locomotivei este același cu vânzătorul de bilete din gară care, nu întâmplător, este un robot inteligent cu probleme serioase de comportament.

Cât despre puzzle-uri, țin să spun că nu sunt trase de păr, ci cât se poate de inteligibile. Asta nu le face însă perfecte și spun asta deoarece nu e de ajuns ca un puzzle să fie inteligent conceput, el mai trebuie să mai aibă și un oarecare farmec, ceea ce lipsește în majoritatea cazurilor de puzzle din Syberia. De asemenea, ordinea și scopul lor nu este bine definit, astfel că vei întâlni situații în care ai rezolvat o parte dintr-un puzzle fără să știi despre ce este vorba. Faptul că ai o astfel de libertate (limitată, ce-i drept) adaugă un pic de realism jocului, dar îi poate deranja pe cei care căutau să se afunde în poveste.

Uite, era cât pe ce să uit de grafică și sunet... În afară de cazul în care v-ați uitat ochelarii sau tocmai v-a bătut un "prieten" de nu mai vedeți cu ochiul stâng și cu dreptul nici atâta, atunci veți observa că Syberia este un joc FOARTE frumos. Jos pălăria celor care s-au ocupat de aducerea la viață a locațiilor din joc... trebuie că sunt unele dintre cele mai realiste și frumos realizate din orice quest pe care l-am jucat până acum.

Cât despre partea cu sunetul... acuma e momentul când mă oftic, ca de obicei, că nu am urechea și cunoștințele lui Marius, așa că o să concluzionez spunând că sunt bune, dom'le! Nu m-au zgâriat pe urechi, vocile sunt cât se poate de bine realizate (nu uitați că, totuși, producători sunt francezi get beget) și alte alea, alea...

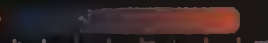
În sfârșit... nu, jocul nu se apropie de capodopera numită TLJ, dar este departe de eșecurile cu fală de quest din ultima vreme. Sfatul meu? Jucați-l, că nu o să vă pară rău.

■ Mitza

Titlu	Syberia
Gen	Adventure
Producător	Microids/Benoît Sokal
Distribuitor	Microids
Procesor	P III 500 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB

Grafica	19/20
Sunet	13/15
Gameplay	27/30
Feeling	04/05
Multiplayer	N/A
Storyline	18/20
Impresie	08/10

Nota: 89





Alfred Hitchcock: The Final Cut

Mister, suspans şi crime á la Hitchcock

Alfred Hitchcock este unul dintre monştrii sacri ai cinematografului. El a fost unul dintre părinţii thriller-ului de bun gust din cinematografie, creaţiile sale ridicându-se la nivelul de artă. Când spun thriller de bun gust, mă gândesc la faptul că nu vom întâlni în nici unul dintre filmele sale un extraterestru cu piele de broască care înspăimântă şi smulge capetele oamenilor de pe stradă. Abordarea lui Hitchcock este alta. După cum spune şi un personaj din Alfred Hitchcock: The Final Cut, în jocul creat de Ubi Soft şi Arxel Tribe, regizorul este preocupat de partea întunecată a personalităţii umane, de diavolii care sălăşluiesc în noi şi care aşteaptă momentul propice pentru a ieşi la suprafaţă.

Monstrul din filmele lui Hitchcock este OMUL, şi nu nu-ştiu-ce arătanie inventată sau importată de la alţii. Suspansul există întotdeauna, dar nu determinat numai de acţiunea fulminantă, de groaza pe care o citeşti pe faţa unui personaj şi de urletul disperat pe care-l scoate acesta în faţa unei situaţii fără scăpare. Esenţa suspansului constă în faptul că oricare dintre cei care apar ca personaje – chiar dacă doar li se zăreşte mustaţa sau ai timp destul să te saturi de figurile lor – este capabil de crimă. Nu există unul salvat, ci toţi sunt, într-o măsură mai mică sau mai mare, damnaţi.

Acest pesimism care stă la începutul fiecărei producţii a lui Hitchcock este transpus şi în action/adventure-ul de la Ubi Soft.

Alfred Hitchcock: The Final Cut conţine o mulţime de locaţii din filmele regizorului şi scene recreate după acestea. Toate sunt bine îmbinate în...

Povestea jocului

Detectivul Joseph Shamley este aruncat în mijlocul unei serii de crime. Misterul lor este atât de adânc, încât detectivul nostru se află în pericol de a fi înghiţit de el şi de a-şi pierde viaţa. Robert Marvin Jones este un milionar excentric, obsedat de realizările lui Hitchcock. El angajează o echipă întreagă: actor, actriţă, cosmeticiană, inginer de sunet etc., pentru a crea un film inspirat din lucrările maestrului. Din



Recunoaşteţi filmul?

Happy End

păcate, echipa începe să cam dispară. La începutul jocul o vom cunoaşte pe nepoata milionarului, frumoasa Alice, după care vom rămâne singuri într-o casă destul de mare (etaj, salon, bibliotecă, camere, piscină) pentru un chef de pomină.

De aici începe greul. Vom porni de la zero pentru a descoperi tot felul de indicii necesare rezolvării dispariţiilor misterioase. Orice amănunt poate fi o informaţie folositoare: o hârtie uitată în colţul unui sertar, o casetă video găsită sub un lampadar, o cheie ascunsă în spatele unui crucifix, cuvintele aruncate de vreunul din personaje etc. Există o mulţime de sub-quest-uri, paşi mici pentru rezolvarea marelui mister. Dacă la început soluţiile vă vor veni de la sine, pe măsură ce înaintaţi în joc veţi vedea că situaţia devine din ce în ce mai grea. Există momente în care, dacă alegeţi o anumită rezolvare, veţi termina jocul mult mai repede fără să găsiţi rezolvarea complotului (de aceea este recomandabil să mai salvaţi din când în când). Locaţiile prin care puteţi umbla sunt numeroase, incluzând casa despre care vă vorbeam mai devreme, motelul în care a fost cazată echipa, malul mării, biserica şi altele. Deplasarea între ele se poate face uşor, prin intermediul meniului.

Meniul este de fapt un pad care apare la un click dreapta de mouse. Aici putem alege meniul jocului, notiţele referitoare la personajele pe care le vom întâlni, inventarul cu toate obiectele pe care le avem la noi şi, pentru gameplay, posibilitatea de a alege locaţia la care vrem să mergem şi în care vom fi „teleportaţi" imediat.

Concluzionări

Din păcate, sub-quest-urile, mai mult sau mai puţin logice, scad din interesul pe care-l poate naşte intriga principală. Sunt anumite momente când devine mult prea enervant să iei fiecare locaţie la cercetat din nou pentru că, probabil, ai omis ceva. Din acest punct de vedere producătorii ar fi putut să lucreze mai mult la o dezvoltare mai de bun simţ a firului epic. Cu toate acestea, povestea este destul de captivantă pentru a ne atrage în continuare şi a nu o lăsa baltă. În general, cam pe tot parcursul jocului vom căuta cadavre şi vom cerceta cauza morţii lor. Aceasta poate fi un accident sau o crimă cu sânge rece. Motivaţiile ucigaşilor nu sunt deloc simple şi perspectiva pe care o avem asupra psihicului personajelor se va schimba din sfert în sfert de oră. De mare ajutor ne vor fi aptitudinile paranormale ale detectivului, care poate avea la atingerea sau vederea unor obiecte, un fel de flash-uri premonitorii (stil Profiler).

Grafica prerenderizată conţine şi elemente 3D, fără însă a avea un efect prea puternic asupra ochiului. Există destul de multe bug-uri (mâini care duc o piatră ce este la vreo 10 cm de degete, coate care trec prin pereţi etc.), dar cele mai enervante sunt momentele în care detectivul dispare după vreun colţ şi te chinui mult şi bine până îl aduci la lumină. Controlul lui este greoi. Orientarea se face numai cu tastele. Mouse-ul este folosit numai la cercetarea interioarelor. Muzica este însă în concordanţă cu momentele de suspans prin care trece personajul principal.

Pentru cei care sunt atraşi de universul Hitchcock, acesta este un joc pe care merită să-l joace. Nu de alta, dar trimiterile directe sau indirecte la opera marelui regizor dintr-un produs interactiv pot crea o atmosferă captivantă pentru ei. Şi amatorii de adventure, mai ales cei însetaţi de crime la tot pasul şi de vânători de criminali, vor fi captivaţi. Celorlalţi le recomand să vadă întâi filmele.

Sebah

Titlu	Alfred Hitchcock: The Final Cut
Gen	Adventure
Producător	Arxel Tribe
Distribuitor	Wanadoo
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 021-330.23.75
Procesor	P 333 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	hitchcock.arxeltribe.com
Grafica	13/20
Sunet	10/15
Gameplay	20/30
Feeling	04/05
Multiplayer	N/A
Storyline	19/20
Impresie	07/10

Nota: 73



NannyMUD

Elita jocurilor în mod text

Într-o zi oarecare, când îmi îndeplineam plictisitoarea datorie de a merge la școală, m-am întâlnit cu un vechi prieten pe care nu îl mai văzusem de multă vreme. Din vorbă în vorbă, am aflat că el își ocupa cea mai mare parte a timpului jucând NannyMUD, un Multi User aDventure în mod text. Cum laudele erau peste măsură, curiozitatea mi-a fost stârnită de acest joc și m-am hotărât să încerc și eu, deși ideea de a mi se perinda kilometri întregi de text în fața ochilor nu mi-a surâs deloc. Zis și făcut; în acea zi oarecare, într-o pauză oarecare de zece minute, m-am conectat la Internet, am accesat NannyMUD și am jucat.. 15 minute. Cel puțin așa am crezut eu. Când prima mea sesiune de Nanny s-a încheiat, la insistențele prietenului meu și ale responsabilei pentru acea sală de informatică, am aflat cu surprindere că cele 15 minute ale mele se calculau în timp real în vreo trei ore. Nici până astăzi nu am reușit să înțeleg unde s-au dus două ore și patruzeci și cinci de minute din viața mea. Nici acum, la peste cinci ani de la acea experiență, nu mi-am dat seama ce s-a întâmplat, de fapt, atunci. Dar am ajuns la mai multe concluzii, pe care le veți afla și voi mai târziu. De-atunci, timp de patru ani de zile, viața în afara Nanny-ului mi s-a părut o corvoadă. Persoanele din jurul meu erau fade, neprietenoase, iar orașul, un loc aproape de nesuportat. Totul se reducea la momentul în care voi putea juca din nou. Îmi amintesc cum, fiind o tânără liceană, primeam zilnic de la părinții mei bani pentru a mânca ceva în timpul zilei. Toți acei bani se strângeau pentru "fondul de Internet Café", mai ales de când liceul ne-a fost văduvit de sfânta conexiune la Internet. Norocul meu a fost că administratorii de la Internet Café-ul pe care îl frecventam și-au dat seama de efortul meu de a economisi pentru a le plăti zilnica mea aventură și s-au hotărât să îmi facă o reducere... de 100%. Țin pe aceasta cale să le mulțumesc, dacă își mai amintesc de fătuca aceea care îi ținea peste program pentru a-și lua drogul zilnic de Internet și calculator. În fine, cert este că acea perioadă din viața mea mi-a dăruit o siluetă de invidiat și un ulcer de toată frumusețea. Dar cu chiu cu vai am reușit într-un final să mă descătușez de Nanny, mai ales când am aflat că prietenul meu de care v-am spus mai sus a pierdut un an de facultate pentru acest joc. Atunci mi-am amintit și eu că încă mai învăț la un liceu, că am și eu părinți și prieteni, că vremea poate fi și frumoasă și că nu îmi mai găsesc nicicum pisoiul (nu mă refer la Diesel). Renunțând la Nanny (nu mă întrebați cât m-a costat această decizie) mi-am luat viața ASTA iar în mâini, mi-am dat seama că pisoiul respectiv a plecat în locuri mai pline de mâncare (cum ar fi Raiul), că părinții mei deja își făceau planuri să mai facă un copil (din moment ce ăsta vechi nu mai funcționa cum trebuie) și că la rubrica ce purta nu-



H.P. Lovecraft este mentorul ghildei Cthulhu



Aria de plecare, în viziunea bătrânului vrăjitor Earendil

mele meu catalogul era alb ca neaua. Totuși, din fericire și frică de părinți, am reușit să mă redresez... dar am rămas marcată pentru restul vieții mele de experiența Nanny și de fierul de călcat care ulterior am aflat că este făcut pentru haine și nu pentru genunchi. Oare ce vrajă fantastică a pus stăpânire pe mine atâta vreme? Oare ce-am pățit atunci... și mai ales de ce? Ca să vă pot destăinui și dumneavoastră adevărul, deunăzi am facut o mică vizită...

Domnișoara se pare că a fost acceptată în ghilda vampirilor!

Dincolo de poartă

Gazda mea este mică, grasă și cu ochelari atât de fumurii, încât nu-i pot vedea ochii. După un "Bună ziua!" protocolar, mă invită să iau loc pe o canapea neagră, de piele. Mă așez cuminte și curajoasă, trăgându-mă de fusta cea scurtă și care îmi aluneca pe coapse. El mă observă cu atenție (sau cel puțin presupun că asta face), după care mă îndeamnă cu fermitate să mă întind pe canapea. Examinându-mi pe furiș spray-ul paralizant din geantă, îi îndeplinesc cerința și mă-ntind. El vine încet către mine (eu îmi bag mâna înapoi în geantă), se așează pe canapea, lângă mine (eu prind spray-ul și îl strâng bine), se apropie ușor de fața mea (eu blestem moda asta cu poșete mici, în care nu încap topoare) și își scoate... CEASUL. Un ceas de argint, dintr-acela cu capac mare și vechi, pe care începe să mi-l legene prin fața ochilor, șoptindu-mi cu profesionalism: "Îți simți pleoapele grele... mai grele... foarte grele..."



Nu mai simt nimic. Totul se învăluie într-un soi de ceață, dispare gazda, canapeaua, ceasul și spray-ul paralizant, dispare orașul, țara, lumea, pisoii castrați și TVA-ul, dispare totul. De undeva aud o voce care mă întreabă curioasă unde mă aflu. Mă uit mai atentă în jur și-mi dau seama că tocmai am intrat în bisericuța cea veche. Zâmbesc. Clădirea adăpostește amintiri vechi și dragi. Aici, în Capela Dragostei, m-am căsătorit de trei ori. Ce vremuri! Dar, eh, nu e vreme de stat. Așa că ies pe ușa cea mare și admir preț de o secundă sătucul verde, loc tare drag și el, deoarece este unul din punctele de întâlnire ale aventurierilor de toate soiurile care vin obosiți de la luptă sau de aiurea. Aici este tot timpul soare și pace, mai puțin atunci când se trezește vreun simyarin sau vreun alt deștept să facă bezna printr-o vrajă. Iarăși zâmbesc și sar într-un picior de bucurie. Sunt puțini oameni în jurul meu, de fapt doar un aventurier și un cavaler, care se bucură și ei de fericirea mea și îmi răspund la explozia de sentimente cu zâmbete gentile. Îmi privesc mâinile, îmi privesc veșmintele de domniță și zâmbesc iar, mai mult decât fericită. Dar îmi dau seama că am stat prea mult, iar aici nu se stă mai niciodată. Așa că o pornesc încet, alături de cavaler și vulturul lui, către depozitul de bunuri. Acolo se află armele mele și armura, precum și cele câteva lucruri pe care le mai am.

Deodată, un tunet puternic tulbură liniștea pașnică din jur. Mirată, mă întreb ce se întâmplă, dar observ că ceilalți oameni nu l-au auzit. Îmi dau seama că tunetul este o voce care mă întreabă: "Ce faci acum?" Zâmbesc din nou; astăzi îmi tot vine să zâmbesc, ceea ce este bine, pentru că ceilalți îmi respectă starea de spirit optimistă, iar unii chiar se molipsesc și ei de la mine.

Ce fac? Păi îmi iau armele, mai văd cine este pe aici și îmi mai fac rost de ceva experiență, fără de care mai nimeni nu mă bagă în seamă prin aceste locuri. Oricum, sunt destui monștri care își așteaptă moartea și aș putea - chiar am de gând - să îi ajut. Totuși, îmi este destul de greu să aleg. Sunt peste 100 de arii unice, oferind un total de mai bine de 30 000 de locații. Chiar dacă din acestea scad locurile destinate special anumitor ghilde sau anumitor activități, tot rămân zeci de mii. Dar totuși este bine faptul că monștrii sunt cuminți și nu pleacă din locațiile predestinate de către vrăjitori. De asemenea, tot bine este că trebuie să îmi găsesc adversari de nasul meu, de nivel 20. Pot fi lașă și mă pot bate cu monștri sub acest nivel, dar nu merită oboseala pentru doar câteva puncte de experiență în plus. Pot să fiu curajoasă și să provoc monștri peste nivelul meu, dar am toate șansele să mor. Și chiar nu vreau să mă întorc înapoi ca fantomă în biserică, să mă rog pentru corpul meu și să pierd un nivel de experiență, plus banii, armele și armura pe care le-am obținut și așa destul de greu. Așa că pornesc la câștig de experiență și bani prin lupte drepte, dar... iată că tunetul-voce se face auzit din nou: "Acum voi număra până



Aventurier. Artă MUD-istă abstract-modernă.

În bisericuța unde își recâștigă fantomele corpul

O mică hartă completată de index-ul unui "help"

Bilețele pentru prietenii care nu sunt log-ați

la 3. Unu: simți că pleoapele tale sunt mai ușoare... Doi: pleoapele tale sunt gata să se deschidă... Trei: acum ești trează!" O bătaie din palme... lumină puternică... "Oare unde oi fi?" mă gândesc strângându-mi din reflex pumnii. Ooooups! În mâna dreaptă am spray-ul paralizant... cu care tocmai l-am "parfumat" pe nenea acesta mic și cu ochelari.

La balamuc

Niște oameni m-au vizitat de curând și au insistat să mă îmbrace cu o cămașă albă. Cred că nu îmi vine prea bine... că nu mă pot mișca în largul meu... Acum sunt într-o cameră cu pereți capitonați, iar o tanti mi-a spus că pot să strig

mai vreau, că tot nu mă aude nimeni. Ce gânduri, auzi? De ce să strig? Oamenii ăștia în vârstă...

Unul din pereți se deschide și nenea acela cu ochelari intră în cameră. Nu îndrăznește să se apropie de mine deși cred ca ar vrea. Mă privește cu atenție și mă întreabă: "Auzi, tu chiar ai fost acolo?". "Da"..zic. "De ce?" "Păi aș cam vrea și eu... crezi că aș putea?" "Presupun ca da" îi răspund mișcându-mă către unul din pereți. Nenea se panichează și îmi șoptește cu o voce sacadată: "Te rog frumos, lasă spray-ul în pace! Te rog!" Surprinsă, îi sugerez să vorbească cu un psiholog. Ca răspuns, el se uită la mine puțin încruntat, dar expresia aceasta îi dispare repede, făcând loc iar curiozității. "Bine, bine. Deci spune, mă ajuți să intru și eu?" Acum este rândul meu să îi arunc o privire mirată. "Măi, dar ce vrei să îți fac? Să îți țin mâna cât stai tu la calculator?"

"Aaa... Nu, dar vreau să știu și eu mai multe! De exemplu, pot fi doar Khome?"

"Nu, măi! Sunt treisprezece ghilde mari și late, ai de unde alege! Ia spune dar tu ce vrei să faci? Vrei să fii bun, vrei să fii rău, vrei să omori, vrei să înveți să gătești...? Ce vrei?"

"Să gătesc? Ar fi o idee... dar nu știu, vreau doar să joc! Tu ce îmi recomanzi?"

"Păi când îți faci un personaj nou... Aaa, ai grija că, dacă vrei într-adevăr să joci, trebuie să îi trimiți un mail lui Mats, adminul hăl mare, că au cam restricționat accesul românilor. Oricum, după ce ți-ai făcut un personaj, ești automat aventurier și poți să rămâi așa, dacă îți convine. Dacă nu, poți să aderi la una dintre ghilde. Fiecare are părțile ei bune și părțile ei rele. Unele ghilde sunt teribil de restrictive cu nou veniții. De exemplu, dacă vrei să te faci Khome, nu este nici o problemă, trebuie doar să mergi la ghilda Champions of Khome și să aderi. Dar dacă vrei să fii vampir, asta-i tare greu. Trebuie să ai un nivel destul de mare și să convingi unul din vampiri să te Sărute. El va discuta cu stapânii lui și cu ceilalți vampiri, iar dacă cererea ta se va aproba, atunci el îi va da Sărutul. Dacă nu... poți să îți iei adio. Dar dacă vrei să te distrezi chiar ai putea fi bucătar (Chef)."

Nenea se încruntă și spuse:

"Da' ce... există ghilda bucătarilor?"

"Da! Ce credeai, că intri și te apuci doar să tai în stânga și-n dreapta? Există și ghilda leproșilor, dacă te interesează..."

"No, bine... și apoi?" întrebă el, readucând discuția la Nanny.

"Apoi aduni experiență. Vezi tu... te poți bate cu monștri, poți să îți iei și prietenii cu tine și să faceți un party, poți rezolva quest-uri... sunt o grămadă... sau poți pur și simplu să stai de vorbă cu ceilalți, poate îți găsești și o soție... nu de alta, dar cred că ai nevoie... Fără supărare!"

"Cuuuum, aș putea să îmi găsesc și o soție??!!??! Serios, vorbești serios?"

"Da, dar nu este chiar ușor. Depinde doar de ea... haide, doar ai fost și tu odată tânăr, știi cum este cu vrăjeala. Poți să o ceri in căsătorie și dacă ea acceptă, vă duceți în capela dragostei să vă căsătoriți."

"Ce fain! Suuuper! Și ce fac... de unde îi cumpăr un inel, de exemplu... Dar nu o să o pot săruta... Nici măcar nu o să o pot vedea..."

"Ei, na! Ba cum să nu! Există magazine câte vrei și sunt și unele specializate pentru tineri căsătoriți. O poți vedea, trebuie doar să scrii <<look at respectiva>>. O poți și săruta dacă tipărești <<kiss respectiva>>. Vezi că poți să îți cumperi și un medalion al dragostei și acesta îți va permite să faceți... nebunii. Dar să aveți destulă decență încât să vă duceți în dormitor, bine? Că nu toți au chef să observe cum se iubesc unii, înțelegi tu!" Discuția a continuat pe acest ton. A scos mai tot din mine. I-am spus și de cele nouă cluburi și de restul ghildelor. L-am lămurit și de unde să își cumpere mâncare și băutură care îi restaurează sănătatea, i-am spus și de vrăji și magi, și de faptul că poți deveni wizard. I-am mai povestit și cum stă treaba cu vrăjitorii, cum aceștia își creează propriile teritorii și tocmai de aceea nu îi pot spune cât de mare este lumea de fapt. Într-un târziu, fiind obosită, i-am spus să acceseze www.lysator.liu.se/nanny și să afle și singur ce mai are de aflat. Oricum, în joc poate angaja și un ghid, iar la început va avea și o cărticică pentru nou veniți. El a înțeles într-un final că trebuie să plece, mai ales după ce a venit o tanti în alb și m-a forțat să beau un lichid verde și acru. Nu știu când a plecat nenea cu ochelari, că mi s-a făcut tare somn imediat după aceea și...

Izgonirea din balamuc

De atunci, nenea cu ochelari a început să vină zilnic la mine. Mi-a spus cum a aderat la ghilda călugărilor și cum a găsit primele ierburi pe care le-a folosit



Harta Antharis-ului, un nou continent din lumea Nanny

pentru a vindeca un cavaler rănit într-un atac al Camelot-ului. Peste vreo jumătate de an mi-a mărturisit cu lacrimi în ochi că se căsătorise cu o druidă, iar peste încă vreun an deja avusese trei neveste: o întunecată (Dark), o Simyarin-ă și culmea... o leproasă. Lumea fantastică, medievală a Nanny-ului l-a acaparat total și astfel vizitele lui s-au rărit, până când nu a mai venit pe la mine deloc. Într-o zi oarecare, am prins din zbor vorbele unei tanti "albe" care spunea că nenea cu ochelari a înnebunit: s-a închis într-o cameră cu un calculator și că nu-l mai scoate nimeni de acolo.

Epilog

Într-o altă zi oarecare m-am trezit în cameră cu mai mulți oameni îmbrăcați în alb care mi-au spus să îmi fac bagajele (!!!) și care mi-au luat frumoasa mea cămașă albă. M-au scos brutal afară, pe coridor, unde l-am văzut pe nenea cu ochelari în mijlocul unui alt grup de oameni în alb. Preț de câteva minute am vorbit cu el. Dar nu am înțeles mai nimic decât faptul că viața lui este distrusă, deoarece familia i-a "tăiat" conexiunea la Internet. Am plecat către casă, mulțumită de faptul că sunt totuși sănătoasă la cap și când am ajuns, mi-am pornit calculatorul și am intrat pe Nanny. See ya!

■ Lara

Titlu	NannyMUD
Gen	Multi User aDventure
Producător	Mats Persson
ON-LINE	www.lysator.liu.se/nanny



Delta Force: Task Force Dagger

Ghimpele din șoseata afganistaneză

Gârtofan Ben Fasol se uita nedumerit la cuțitul ce atât de haios îi ieșea din plămân. Frank K Kappa îl scăpă de o grijă și își extrase cuțitul cu grijă frățească, printr-o ușoară mișcare de răsucire spre dreapta înainte. Ben Fasol, tot mai nedumerit, se așeză cu grijă pe pământul reavăn, pe iarba fragedă mustind de sevă și de sânge, încercând să se reculeagă și să înțeleagă cum naiba a ajuns americanul în spatele lui, că doar acest spate îi era acoperit de Logorel Ben Fasol, fratele său de sânge și băutură. De unde să știe, sireacul, că și acesta se întreba ținându-și cu o mână mațele și cu cealaltă o poză cu el la un McDonald's, cum naiba a ajuns americanul în spatele lui, când acesta îi era acoperit de un alt camarad de front. Frank, nedumerit de succesul de care se bucura cuțitul său în rândurile din ce în de mai rărite ale afganistanezilor, muri de foame blocat într-o crevasă, ce avea nesimțirea să fie mai adâncă decât lungimea standard a unui om normal la cap și stat.

Misiunea de salvare, formată numai și numai din membri de elită, pomi pe urmele lăsate de legendarul Frank K Kappa prin lunca afganistaneză. Supărați că iarba verde de acasă nu se compară cu capra vecinului, au lăsat baltă misiunea și au plecat spre caldele plaiuri moldovenești, unde vinul curge pe gârlă și fetele de la Dorohoi se văd de departe.

Băieții de la Langley, complexați de insuccesele de care se bucurau pe teritoriile inamice, apăsau în draci butonul de Space (spațiu, pe limba noastră danubiano-pontică), cum vedeau ei că scrie pe ecranul ce le demonstra că nu mai sunt în stare de nimic. Lucru curios, misiunea nu reîncepea, așa cum lor li se părea normal că ar trebui. Dar ei nu se lăsau și continuau.

Țiganul s-a supărat, după țiganc-a plecat și s-a-nsurat la Calafat.

Jocul cu pricina

După ce îți alegi matale un personaj de basm, tot blindat cu artefacte care mai de care mai puternice, mai frumoase și mai neimportante pentru joc, pleci la plimbare pe unde nici un om nici cu gândul nu gândea că ar exista afganistani. Surpriza era că tocmai acolo era un afganistan. Și afganistanul în cauză, liniștit că a găsit un loc în care nu o să îl caute nimeni, își neglijă antrenamentul militar la care îl obliga legea și se puse


Un șaișase, ceva...

N-a fost să fie

Infraroșu...

pe soilealǎ. Tu, ca jucǎtor ce simuleazǎ un soldat american supǎrat pe cei ce dǎrâmǎ blocuri la el acasǎ ce ești, dai peste el și speriat tragi pe lângǎ primele douǎ încǎrcǎtoare. Afganistanul, nespecializat în nici un fel de tehnicǎ de luptǎ, trage și el cu ochii închiși. Sau cel puțin așa se pare. Ca în toate predecesoarele Delta Force de pânǎ acum, inamicul nu este în stare sǎ te nimereascǎ nici de la doi metri. Cei doi metri de care vorbesc nu sunt scoși din burtǎ, ci sunt calculați. Da, de mine. Am pus luneta pe el și am vǎzut cǎ distanța dintre mine și el era de doi metri. Și am avut timp sǎ verific distanța și prin pășite. O pășitǎ egal aproximativ zero virgulǎ șaptejcinci de centimetri. Din trei pășite am fost lângǎ el și am verificat dacǎ pe ei îi verificǎ mama când pleacǎ de acasǎ dacǎ au batistǎ și unghiile tǎiate. D-abia atunci a tras în mine. Cred cǎ de fricǎ cǎ îl pǎrǎsc cǎ de data asta s-a sustras de la controlul igienic obligatoriu...

Mǎ tot întreb de ce se tot chinuie cei de la NovaLogic sǎ mai facǎ un shooter dacǎ adversarii nu trag în tine. Ásta a fost primul lucru pe care am vrut sǎ îl scot în evidențǎ din joc, pentru cǎ mie mi se pare cel mai stresant. Nu stresant, cǎ nici nu mai e stresant. E plictisitor. Te plimbi și tu ca bezmeticul pe hǎrțile gigantice puse la dispoziție și un unu' începe sǎ tragǎ. Tu habar n-ai de unde. Și te uiți dupǎ el. Și el trage. Și tu te mai uiți o datǎ. Și el mai trage de vreo 30- 40 de ori. Și tu l-ai vǎzut. Și ai tras o datǎ. Și el moare. Asta e tot. Acum puteți zice cǎ e AI de afganistan. Cǎ nu știe, cǎ nu le are sǎracul, cǎ el știe de ce capra are patru picioare și de ce AK-ul e fǎcut de ruși, dar afganistanul a fost în stare sǎ trânteascǎ o pereche de Boieng șapte sute și ceva pe douǎ turnuri din mijlocul unui oraș bine protejat de însuși unchiul Sam. Deci cam are ceva AI.

Ceva nou?!

Unde? Delta Force: Task Force Dagger este același lucru cu Delta Force 3. E același lucru pentru cǎ cei de la NovaLogic au vrut sǎ prindǎ piața jocurilor cu un joc ce trebuie sǎ stimuleze spiritul patriotic al americanilor și al celor cǎrora dezastrul de pe 11 septembrie 2001 le-a lǎsat un gust cam amar în gurǎ și vor sǎ regleze conturile cu afganistanii. Astfel cǎ s-a luat una bucatǎ Delta Force 3, s-a modificat bine în materie de briefing și nume al locațiilor, s-au introdus ceva date inexistente despre posibilitǎțile ofensive și defensive ale afganistanilor și s-a dat drumul pe piațǎ. Graficǎ modificatǎ în vreun fel: zero; sunete sau arme noi: zero; personaje mai diferite sau cu calitǎți speciale: zero. Deci per total: zero.

Ce s-a introdus diferit sunt interjecțiile și admonestǎrile pe care soldații inamici ți le adreseazǎ. Ele par a fi în limba afganistanezǎ (?) pe care am auzit-o la Bin Laden în declarațiile fǎcute postului de televizine afganistanez. Cel puțin așa cred, toți arabii ǎștia par sǎ vorbeascǎ aceeași limbǎ.


Ai naibii, prind și bulgarii cu antena asta

Unde am gǎsit farmecul

Farmecul acestui joc stǎ în multiplayer. O adevǎratǎ febrǎ ne-a cuprins pe toți când a venit jocul. Ca niciodatǎ, ne-am apucat toți sǎ ne tragem cu sniper-ele în cap ca disperații. Locke, bietul de el, era singurul cǎruia nu îi vedea jocul in LAN. Pentru chestia asta a fǎcut ce a promis cǎ nu o sǎ mai facǎ niciodatǎ decât dacǎ nu i se mai deschide calculatorul. A reinstalat tot sistemul. Furoarea asta i-a prins și pe cei de la CHIP și s-au încins astfel niște meciuri de mare dragul. Team Deathmatch la putere!! Termenul de "care pe care" și-a schimbat înțelesul dupǎ ce se întâmplǎ pe la noi prin redacție. Hǎrțile sunt de minune. Dacǎ nu ai ochiul format sǎ aproximezi adâncimea craterelor de pe lunǎ, apǎi nu ai nici o șansǎ sǎ supraviețuiești pe giganticele hǎrți puse la dispoziție de cei de la NovaLogic. Nu disperați. Nu vǎ place lunetarea, nici o problemǎ. Se poate juca și sistem counter- strike (vorba vine). Unii atacǎ, ceilalți se apǎrǎ. Și dacǎ ai cumva o hibǎ în apǎrare, sǎ te apere Dumnezeu... Dacǎ un mic și prǎpǎdit adversar trece de liniile defensive și ajunge la tine în bazǎ, pǎi vai de capul celui care se respawn-eazǎ. O sǎ fie "sitting duck", vorba lui Goethe.

Dacǎ e vreun motiv sǎ cumperi jocul, în afarǎ de cei ce simt nevoia sǎ se descarce pe afganistani, acest motiv este multiplayer-ul. Multiplayer, care de altfel, este același ca în oricare din seria Delta Force.

Epilog

Jocul nu exceleazǎ prin nimic comparativ cu predecesorul sǎu. Dupǎ cum am mai zis și mai sus, nici un fel de inovație în nici unul dintre punctele forte ale jocului. Nu mǎ voi apuca sǎ le reproduc, cǎci nimic nu s-a schimbat de când am început sǎ scriu și pânǎ acum. Tot ce trebuie sǎ facem este sǎ așteptǎm urmǎtoarea parte a nemuritoarei serii Delta Force, Delta Force Black Hawk Down, continuare despre care puteți citi în preview-ul lui Sebah, care este pe undeva, prin revista asta.

■ Koniec

Titlu	Delta Force: Task Force Dagger
Gen	FPS
Producǎtor	NovaLogic
Distribuitor	NovaLogic
Ofertant	Best Distribution tel. 021-34SSS05
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	novalogic.com/games/dftfd/

Grafica	13/20
Sunet	10/15
Gameplay	15/30
Feeling	02/05
Multiplayer	16/20
Storyline	N/A
Impresie	05/10

Nota: 61


infraroșu pe bazǎ de verde



The Settlers IV

The Trojans and The Elixir of Power

Saga colonizatorilor continuă

Din ciclul "mulge vaca până nu mai are lapte", "mulge până iese lapte praf", "cine nu mulge vaca bine nu ajunge departe", "cine n-are vacă, să-și cumpere" sau "dacă n-ai muls-o destul, n-ai parte", Blue Byte s-a hotărât să mai scoată ceva în seria Settlers. După ce au venit pe piață cu Settlers IV, a urmat mission-pack-ul de la acesta și, iată, a venit și add-on-ul The Settlers IV: The Trojans and The Elixir of Power. Cred că ar fi mai bine să-i spunem și expansion-pack și add-on, nu de alta, dar să nu ne trezim că mai urmează un eventual expansion pack la Settlers IV.

Bătăi de cap

Ca orice add-on care se respectă, acesta poate fi jucat numai cu varianta full a lui Settlers IV. Ceea ce înseamnă că jocul se adresează în principal celor care au deja jocul Settlers IV sau celor care sunt dispuși să le achiziționeze în același timp pe amândouă.

Noutățile sunt destul de multe în add-on, fără însă să revoluționeze jocul. În primul rând a fost introdus un trib nou: troienii. Campania cu aceștia (în total sunt dispunibile 4 campanii) are și cele mai multe misiuni, 12 la număr. Celelalte campanii au un număr mai redus, în jur de 4 misiuni pe campanie. Povestea acestora o continuă pe aceea din Settlers: Morbus, conducătorul Oamenilor Negri, nu se lasă bătut. O zeitate bună, însă nu la suflet, ci la trup, îl eliberează pe acesta din închisoarea de piatră în care fusese încarcerat. Morbus nu s-a schimbat deloc. Are aceeași aversiune față de tot ce este verde și plin de viață. Mai mult, Morbus a învățat ceva nou. El știe acum să construiască vehicule aeriene, deoarece a furat o tehnologie avansată de la troieni și vrea să se folosească de această tehnologie pentru a "înnegri" câmpurile pământești. Troienii au însă o armă secretă: un fel de catapulte foarte eficiente împotriva atacului aerian.

În rest jocul a rămas același. Grafica este neschimbată, doar cu posibilități de zoom. Animațiile sunt tot excelente, fiecare unitate mișcându-se real, în funcție de activitățile pe care le are de îndeplinit. Microeconomia, strângerea de resurse și împărțirea acestora pentru a dezvolta o societate cât mai completă, este la fel de încântătoare și mâncătoare de timp. Luptele nu s-au schimbat mai deloc. Există totuși o excepție, deoarece strategia de apărare și atac va trebui să sufere câteva schimbări din cauza existenței unităților aeriene.

Așteptări

După ce a fost folosit și refolosit, conceptul care a stat la baza seriei Settlers va trebui să fie regândit. Introducerea unei grafici complet 3D nu va schimba prea mult situația, ținând cont de strategiile deja lansate care o au bine implementată. În lipsa unui suflu nou, Settlers va rămâne numai pentru cunoscători. Baftă celor de la Blue Byte.

■ Sebah

Titlu	The Settlers IV: The Trojans and The Elixir of Power
Gen	RTS
Producător	Blue Byte Software
Distribuitor	Ubi Soft Ent.
Ofertant	Ubi Soft România tel. 021-231.67.69
Procesor	P 266 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 4 MB
ON-LINE	www.bluebyte.net

Pariez pe elicopter

O societate incipientă

Minele sunt foarte importante

PATCH PE CD LEVEL SEPTEMBRIE 2002

WALLPAPER PE CD LEVEL SEPTEMBRIE 2002

Neverwinter Nights

Visul unei nopți de vară (varianta cu elfi)

Știți ce este ciudat?... Până acum câțiva ani, genul RPG nu reușise să mă atragă prea mult. Poate e și din cauza faptului că pe atunci genul RPG era într-o continuă cădere, fără să beneficieze de jocuri cu care să își atragă noi adepți. Tocmai de aceea e ciudat să mă uit în urmă și să realizez că în momentul de față consider genul RPG ca fiind cel ce "produce" jocurile cele mai complete. Ai accent pus pe poveste, pe dezvoltarea personajului, pe acțiune, pe puzzle-uri, pe grafică, pe inteligență... cam tot ce vrei.

Unul dintre jocurile care avea să devină o serie celebră și care a contribuit decisiv la relansarea genului a fost Baldur's Gate. Jocul avea de toate pentru momentul respectiv: grafică, un gameplay foarte bine cizelat și un story bine pus la punct. La câțiva ani buni după succesul lui Baldur's Gate, un sequel și două expansion-uri, aceiași oameni care ne-au reintrodus în lumea AD&D-ului (canadienii de la Bioware) au lansat mult așteptatul Neverwinter Nights, un joc cu mult, mult hype în spate... Și de ce nu? Dacă arunci în combinație experiența căpătată de pe urma seriei Baldur's Gate, ediția a treia a setului de reguli AD&D, o grafică să se frigă placa video, un multiplayer anunțat ca fiind revoluționar și un editor cu care îți poți crea singur aventurile, e imposibil să nu pui pe jar orice om normal care știe ce e ăla RPG.

Dar majoritatea jocurilor care se anunță revoluționare sfârșesc prin a nu se ridica la nivelul așteptărilor (în mare parte vina cade pe hype-ul artificial creat în jurul jocului). Cu toții am vrut ca Neverwinter Nights să ne impresioneze cel puțin la fel de mult ca Baldur's Gate..., dar oare au reușit cei de la Bioware să găsească rețeta succesului și de data asta?

Role Playing Game

Ce înseamnă până la urmă RPG? Role Playing Game... joc de roluri. Ce înseamnă asta? În principiu este vorba despre un joc în care intri în pielea unui personaj și îți asumi un rol. Va trebui să reacționezi și să parcurgi jocul respectiv din perspectiva personajului pe care l-ai ales și încercând să te identifici cât se

Unul dintre inamicii mei preferați (ca idee)

Non Playable Căprioara (NPC) se întoarce!

Costică, prietenul cel mai bun al omului

poate de mult cu personajul respectiv. Dacă vi se pare că sună banal și comun, nu vă faceți griji, chiar așa și este. A "juca" un rol, a te identifica cu un anumit personaj, a intra în totalitate în pielea respectivului personaj, a te folosi de abilitățile lui și a fi afectat de minusurile sale este un lucru pe care îl întâlnești cam în orice joc... fie el RPG, FPS, Adventure etc. Tocmai de aceea, RPG-ul a început să fie identificat mai mult după sistemul de creștere în nivel a personajului decât după definiția sa clasică (aka. RPG-urile sunt jocurile "alea" în care ai o groază de puncte de experiență pe care trebuie să le împarți în stânga și în dreapta în timp ce te pierzi prin paginì de statistici). Ei bine, hai să luăm lucrurile așa cum sunt... Setul de reguli din spatele lui Neverwinter Nights poartă numele de AD&D (Advanced Dungeons&Dragons) și, dacă o să fie loc (se pare că nu a mai fost – n.r.), o să găsiți ceva mai multe informații despre el undeva în acest articol. Setul acesta de reguli are nevoie de un tărâm în care să poată fi aplicat și, deși mai există alte câteva astfel de ținuturi fantastice, când vine vorba de AD&D nu poți decât să te gândești imediat la Forgotten Realms.

Ce aduce nou Neverwinter Nights (pe lângă faptul că este primul RPG în care au fost implementate noile reguli AD&D)? Cei de la Bioware au vrut să facă din Neverwinter Nights RPG-ul complet, ceea ce înseamnă că jocul nu se bazează exclusiv pe campania single player sau multiplayer, ci este structurat pe patru componente, fiecare extrem de importantă în felul ei, și anume: Single-Player, Multiplayer, Editorul AURORA și DM Client-ul. Așadar...

Si(n)gur?

Cum cei de la Bioware sunt niște indivizi serioși, nu aveau cum să scoată un RPG care să nu iasă în față printr-o campanie single-player epică. Respectiva campanie este împărțită în patru mari capitole și un prolog. Așadar, destul...

Povestea? Mărețul oraș Neverwinter este cotropit de o boală incurabilă ce decimează populația. Panica și teroarea pun stăpânire pe oraș și nimeni nu pare a fi în stare să descopere secretul din spatele bolii ce a primit numele de Wailing Death. Pentru a preveni răspândirea bolii pe întreg ținutul, Lorzii din Neverwinter decid să pună orașul sub carantină. Porțile sunt închise și orice cale de comunicare cu exteriorul este tăiată în timp ce în orașul infestat au rămas captivi atât bolnavii, cât și cei ce reușiseră să supraviețuiască până atunci.

Lady Aribeth de Tilmarande dă de veste tuturor aventurierilor din oraș, rugându-i să o ajute în descoperirea unui leac. Sunt promise bogății fără seamăn celor care reușesc să salveze orașul, dar puținii aventurieri de renume rămași în oraș dau greș, iar ceilalți nu reușesc decât să-și dea cu stângu-n dreptul și să mărească numărul victimelor din oraș. Tu vei sări imediat în ajutorul concetățenilor și, după un stadiu scurt de pregătire, pornești în aventura care te va transforma într-un adevărat erou.

Așa... ideea e că tu, jucătorul, vei începe de undeva de jos și vei ajunge să salvezi lumea în timp ce eviți intrigile murdare ale inamicilor și loviturile mortale ale monștrilor.

Hai să rămânem un pic în zona story-line-ului și permiteți-mi să spun că m-am cam săturat. Încep să găsesc din ce în ce mai plictisitoare poveștile cu zâne frumoase, dragoni ce trebuie neapărat omorâți și povestiri de glorie și aventură. Nu ar fi nici o problemă dacă povestea ar fi una ieșită din comun, dar din păcate story-line-ul din Neverwinter Nights cam pe acolo se împotmolește. Nu vorbesc numai de linia generală a poveștii (care are, din fericire, unele surprize cu adevărat binevenite), ci și de lucruri mai "mărunte", cum ar fi vocile personajelor din joc. Oamenii din spatele microfonului au fost clar profesioniști, dar s-au străduit mult prea mult să pară a fi domnișoare aflate în pericol, bravi aventurieri plini de principii sau genii malefice. Mi s-au părut exagerate toate aceste definiții sonore ale personajelor, tinzând câteodată spre penibil și lipsite în majoritatea cazurilor de acea

Ce zic alții?

S-ar putea [illegible] exista [illegible] deschis [illegible] spună de [illegible] care reușea [illegible] a fi [illegible]. De [illegible] ochi buni [illegible] am spus că [illegible]

Astfel:

Frog Dude:

"Deși nu îmi pl[illegible] place dator[illegible]

Luptelor [illegible] par [illegible] două arme [illegible]

Îmi place sistemul de [illegible] poate [illegible] ascundă [illegible]"

dan(the).

"Questurile [illegible] destul de reușite [illegible] în [illegible]"

Metal Messiah:

"Trebuie să admitem [illegible] unii [illegible] vor [illegible] tradiție Bioware: [illegible] ieftin [illegible] suficient [illegible] 3D, [illegible] cu [illegible] per[illegible]

Astfel [illegible] pentru [illegible] AD&D [illegible] pe [illegible] [illegible]itate [illegible]lor AD&D [illegible] da o [illegible] merge foarte [illegible] adică [illegible] Diablo [illegible]"

Sir Andrew:

"Mitza, dacă [illegible] la NWN [illegible] (topicul de [illegible]) Cred că asta [illegible]"

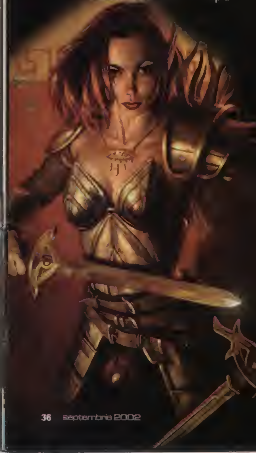


Un poker, ceva?

E bine să fii bun

fărâmă de originalitate necesară oricărui personaj ce se vrea influent într-un joc.

Iar lucruri mărunte (nu vă supărați pe mine, e vina Slipknot-ului ăstuia din căști care mă îndeamnă să fiu rău și nemilos) care deranjează doar dacă te afli în postura de a vrea să te integrezi total în lumea din joc, găsești! Eu unul nu mi-am putut explica cum mă trimite Aribeth, după un discurs despre cum eu sunt singura speranță a orașului, pe mine, eroul, omul providențial, în gura lupului și îmi adaugă la sfârșit că desigur că o să am nevoie de arme și armuri și desigur că ei, oamenii pe care trebuie să îi salvez, au așa ceva din belșug, dar evident totul costă și nu au cum să îmi împrumute și mie o armură mai puțin peticită sau o sabie ceva mai ascuțită. A fost unul dintre momentele în care m-aș fi simțit îndreptățit să las totul baltă, să nu îmi mai risc pielea și să mă retrag liniștit într-o criptă, ceva.



Plus că ceva mai departe am dat peste Johnny, un copil tembel pierdut în temnițele castelului lui taică-său care, după ce îmi plânge în față cinci minute, își șterge mucii cu cămașa zdrențuită și mă întreabă dacă nu vreau să cumpăr ceva de la el... și băiatul are și ce! Nu că aș înțelege unde și-a ascuns câteva sute de kilograme de armuri și arme de tot felul în cămașa-aia a lui (nici măcar șlapi nu avea), dar, mă rog...

Dar asta este doar o observație personală, adevărata problemă, observată de mulți alții, se referă la gameplay-ul jocului. Ideea e că cei de la Bioware au revoluționat într-atât de mult conceptul din seria Baldur's Gate, încât Neverwinter Nights a ajuns să semene mai mult cu un dungeon crawler plin de acțiune gen Diablo sau Dungeon Siege.

Decizia de a renunța la party-ul caracteristic din Baldur's Gate și a concentra atenția jucătorului asupra unui singur personaj a venit ca urmare a faptului că un singur personaj este mult mai ușor de controlat într-o partidă de multiplayer decât o echipă întreagă. De acord... singura problemă este că jocul pierde acea parte de strategie și tactică la care te obliga să recurgi o echipă de mai mulți eroi. Este adevărat că ai la dispoziție un mercenar pe care îl cari cu tine și poți să summon-ezi și alte două creaturi (dacă ai abilitățile necesare), dar nu ai decât un control redus asupra acestora.

Problema este că jocul o dă pe acțiune rău de tot de la un moment dat, jucătorul nemaiavând la dispoziție prea multe opțiuni într-o bătălie. Și ca un sfat prietenesc... nu-l jucați (sub nici o formă!) cu un personaj Wizard. Am făcut această greșeală și a fost probabil una dintre cele mai mari și plictisitoare dezamăgiri. E drept că magiile sunt drăguțe ca efect și câteodată chiar și ca idee, dar luptele se rezumă la a-ți trimite la înaintare mercenarul, familiar-ul și eventual o creatură summon-ată, în timp ce tu dai cu TOT ce ai în ei. Este o simplă chestiune de click-uri.

Înjurați-mă, urați-mi numai "bine", dar degeaba poți să îți creezi orice fel de personaj vrei și degeaba a treia ediție a setului de reguli AD&D este mai flexibilă și vizibil îmbunătățită, dacă jocul se rezumă la a sta deoparte, a schimba între arme/magii și a privi cum câștigi întotdeauna. Și, apropo, Neverwinter Nights trebuie că este primul RPG în care TOATE magiile mi-au ieșit în 99% din cazuri (și nu, nu am jucat pe un nivel de dificultate redus). Ce satisfacție mai ai, ce rost mai are să te chinui să îți drămuiești punctele de experiență dacă totul merge ca pe roate... În lumea reală poate asta ar fi fost perfect, dar în jocuri, în momentul în care nu ți se opune rezistență, dispare, logic, satisfacția învingătorului.

Primul lucru care m-a șocat la puțin timp după ce am intrat în joc a fost faptul că am realizat cât de trase de păr sunt unele caracteristici ale AD&D-ului. Adică, după ce am jucat Morrowind, mi se pare cel puțin stupid ca eficiența ta în mânuirea unei anumite arme să fie controlată prin adăugarea unor puncte de experiență și nu prin experiența efectivă de pe câmpul de luptă.

Există probabil o anumită plăcere pe care o întâlnești în orice joc care te pune în fața unor monștri ce cutreieră beciurile castelelor, o plăcere pe care o regăsești doar prin luptele ce ajung ru-


Păianjenul e cu mine...
Ploaie, întuneric... nu mă plătiți destul pentru asta!

tină și prin plimbările interminabile prin aceleași beciuri cu o torță în mână, dar se pare că limita mea de toleranță pentru jocurile ce oferă doar atât a scăzut drastic (îmi cer scuze fanilor Diablo II).

Ce altceva?

După cum spuneam, Neverwinter Nights a fost gândit ca un joc cu mai multe puncte forte... așa că dacă unul dintre acestea, să zicem... errr... campania single-player v-a dezamăgit, puteți oricând să încercați și altceva. Opțiunile sunt cel puțin interesante.

De exemplu, modul multiplayer a fost gândit ca o combinație între ceea ce poți găsi în alte RPG-uri (Diablo) și lumile persistente din MMORPG-uri. Bine gândit... Odată conectat la Internet vei avea de ales între mai multe moduri de joc – Action, Story, Role Playing, PW Action (Permanent World Action) etc. Sunt multe, diverse și numai până când


Un inventory prin care te poți pierde cu ușurință

îți dai seama ce face fiecare dintre ele vei fi petrecut ceva timp alături de joc. Avantaje, dezavantaje? În primul rând, cei care sunt familiarizați cu sesiunile online de Diablo pot să găsească aici ceva asemănător, plus o groază de variațiuni pe aceeași temă. Cât despre lumile permanente, acestea s-au dorit a fi ceva în genul MMORPG-urilor, dar nu au reușit să ajungă la complexitatea și feeling-ul acestora. Așa că, din păcate, modul multiplayer din Neverwinter Nights nu este revoluționar, dar este îndeajuns de interesant încât să iasă în evidență.

Aș fi vrut să fac o comparație între editorul de "lumi" din Neverwinter Nights (Aurora Toolset) și cel din Morrowind (TES Construction Set), dar mi-ar trebui mult mai mult spațiu, așa că o să mă rezum la mai puține cuvinte. Avantajul editorului Aurora constă în faptul că este într-adevăr mai ușor de folosit decât cel din Morrowind. Pe de altă parte însă, asta înseamnă că nu poți face lucruri atât de complexe ca în TES Construction Set. Dar este destul... și dacă adăugăm la asta faptul că cei de la Bioware par să-i susțină mai intens pe cei care se apucă să folosească editorul decât cei de la Bethesda, sunt foarte curios care o să fie cel mai folosit de comunitatea rpg-iștilor avizi de noi și noi îmbunătățiri aduse jocurilor preferate.

Unul dintre cele mai puțin cunoscute componente ale "pachetului" Neverwinter Nights este DM Client-ul. DM vine de la Dungeon Master și asta o să aprindă ochii și visurile oricărui rpg-ist care știe ce e ăla pen&paper RPG. Practic, DM Client-ul are puterea de a transforma o partidă de P&P RPG dintr-o aventură pe hârtie într-una tridimensională. Poți face cam tot ceea ce ar trebui să facă un Dungeon Master... îți poți crea propriile hărți, poți introduce în luptă monștri cu doar câteva click-uri etc. Rămâne de văzut însă dacă se va reuși păstrarea aceluiași feeling demențial din timpul unei partide de pen&paper RPG. Oricum, DM Client-ul mi se pare cea mai frumoasă surpriză pe care ne-a adus-o Bioware în Neverwinter Nights...

Da sau poate că nu...

Nu pot să scap de sentimentul că Neverwinter Nights poate fi definit ca un mare compromis. Practic, găsești așa ceva peste tot... de la faptul că jocul nu este concentrat numai pe single-player – și asta afectează toate componentele sale – până la faptul că editorul Aurora este foarte simplu de folosit, dar îi lipsește complexitatea necesară unui editor cu adevărat impresionant.

Tot ce pot să spun este că am fost puternic dezamăgit de acest joc. Nu l-am așteptat cu sufletul la gură, dar aș fi vrut sincer să îmi placă... din păcate, m-am surprins de prea multe ori atunci când jucam Neverwinter Nights plictisit și al naibii de tentat să las totul baltă...

Dacă nu cereți foarte mult de la un RPG, Neverwinter Nights este pentru voi. Are o grafică drăguță, efecte vizuale excelente și destulă acțiune încât să vă țină ocupați. Dacă însă vă așteptați la un nou Baldur's Gate sau la un RPG pursânge, Neverwinter Nights o să vă dezamăgească.

■ Mitza

Titlu	Neverwinter Nights
Gen	RPG
Producător	Bioware
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	96 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	nwn.bioware.com
Grafica	17/20
Sunet	10/15
Gameplay	21/30
Feeling	02/05
Multiplayer	08/10
Storyline	06/10
Impresie	06/10

Nota: 70

TRAINS & TRUCKS TYCOON

Un tycoon aproape Deluxe

La prima vedere, singura deosebire între TTT și TTDL sunt câteva litere schimbate. Un necunoscător nu sesizează mai mult. Însă pentru cei care au trăit vremea lui 586 și a VGA-ului, diferența este cât se poate de clară: TTT este tycoon-ul lansat de Ubi Soft și Virtual X-Citement Software, iar TTDL este Transport Tycoon Deluxe, poate cel mai bine realizat tycoon de transporturi "generale" de până acum (indiferent de evoluțiile tehnologice). Reușește oare Trains and Trucks Tycoon să își surclaseze ilustrul predecesor?

Trenuri, tramioane...

Trains and Trucks Tycoon nu are nave maritime și avioane. Mă rog, producătorii au fost suficient de grijulii să ne pregătească încă din titlu pentru durerosul adevăr. Și totuși, să vedem ce se poate face cu picioarele, roțile și pneurile pe pământ... În primul rând, TTT este un tycoon creat aproape după rețetă, cu tot tacâmul: construcție și întreținere de căi ferate și șosele (titlul jocului în Germania este Schiene und Strasse), menținerea unui parc feroviar-camionagistic care să susțină planurile jucătorului de dominație economică a lumii, legarea diferitelor industrii existente pe hartă, construirea unui cartier general și



Nu e chiar Paris, dar seamănă

Tycoon fără semafoare?

așa, ca un amănunt fără importanță, câștigarea a câteva zeci/sute de milioane...

Cum reușești să faci toate astea? Din experiența pe care am avut-o cu TTT, vă spun că nu este deloc simplu, cu siguranță și asta din două motive mari și principale:

1. sistemul economic este destul de complicat și mult mai complicat decât în Transport Tycoon, de exemplu.

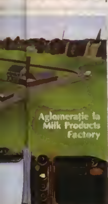
2. jocul are câteva probleme; nu le-aș spune "bug-uri", ci mai degrabă "scăpări".

Spuneam că sistemul economic este mai complicat decât în vechiul TT. Cu un exemplu sper să clarific situația: dacă în TT transportul petrolului nerafinat de la platforma petrolieră la rafinărie aducea de unul singur o grămadă de bani, în Trains and Trucks Tycoon lucrurile s-au schimbat spre... logic: este practic inutil să duci petrol într-o rafinărie, dacă rafinăria cu pricina nu are comenzi pentru combustibili. Asta e! Unde nu-i cerere, vai de ofertă...

Și, uite-așa, mi-am prins la început urechile încercând să dezleg misterele economiei din TTT. Dar timpul și nervii de oțel m-au lămurit mai bine chiar decât tutorial-ul jocului. După ore întregi de încercări și eșecuri, am reușit să detectez principiul pe baza căruia se poate obține succesul în TTT: DATORIA LA BANCĂ, despre care vă voi spune câte ceva mai târziu.

În legătură directă cu ceea ce spuneam, marea problemă în Trains and Trucks Tycoon, în campanie, este timpul. Campania din TTT îl pune pe jucător în postura unuia dintre membrii familiei Mann, cu mare tradiție în industria transporturilor feroviar-pneumatice, și începe în 1825, odată cu înființarea primei linii feroviare de pasageri. De acolo, viitorul e roz pentru încă mititeii magnați ai transporturilor. Ideea plasării în timp "real" a misiunilor din campanie a permis producătorilor să speculeze realități istorice. De exemplu, într-una din misiuni, jucătorul trebuie să transporte o anumită cantitate de arme într-un oraș german până în 1914 (deci înaintea începerii războiului), iar în alta trebuie să reconecteze centrele industriale europene după terminarea războiului. Din toate aceste întreprinderi, nu știu cum altfel să le spun, trebuie să iasă bani, dar într-o perioadă de timp definită (5, 10, 20 de ani). La sfârșitul perioadei trasate de misiune, trebuie fie atinsă o anumită cifră a profitului, fie transportate 1-3 tipuri de bunuri la o piață, fie construit un total kilometric de cale ferată/șosea mai mare decât al concurenței etc. În aceste condiții, tot ce poți face este să te grăbești pentru rezolvarea misiunii, pentru că 20 de ani în Trains and Trucks Tycoon (cu fast time on), înseamnă FOARTE puțin timp real. Deci, viteză... dar încet, că ne rupem gâtul financiar.





Aglomerație la Milk Products Factory

Festina lente

Eu unul îmi petrec cea mai mare a timpului în TTT cu jocul repauzat. Altfel, construcția sistemului de căi ferate și șosele (unde e cazul) consumă enorm de mult timp, adică exact ce nu avem la dispoziție. În concluzie, în Trains and Trucks Tycoon lucrurile evoluează pe un traiect de genul "două ore pauză, cinci minute film". Dacă reușești să anticipezi corect evoluția lucrurilor, tot ce mai trebuie să faci după ce pornești mecanismul de transport din depouri (care poate să fie compus din zeci de trenuri și sute de camioane) este să îl reglezi, adică să adaugi sau să vinzi vagoane din anumite trenuri și să mai cumperi sau să mai casezi camioane. Evident, mai există și "upgrade-urile". După apariția unui nou tip de locomotivă sau de camion, e uneori recomandabil să înlocuiești modelele vechi. Totuși, timpul avut la dispoziție în campanie nu permite cine știe ce dezvoltare a tehnologiei, iar modele existente sunt suficient de bune pentru atingerea obiectivului.

Revin la datoria la bancă de care vorbeam înainte. Evident, producătorii, fideli realității, nu au pus la dispoziția jucătorului miliarde de euro/dolari/mărci/franci/lire sterline pentru dezvoltarea afacerii dintr-o anumită misiune. Puternicii Mann, fie că îi cheamă Mobilus sau Emil (compania Mann, cea reală, existentă din 1925 și dezvoltată ca afacere de familie, este acum un consorțiu de firme de transport în Germania – website www.emil-mann.de), au foarte puțini bani pentru început (500.000 – 1.500.000 Euro; în spiritul mileniului III, am jucat TTT în euro, chiar dacă cele mai multe misiuni au loc în secolele XIX-XX), fonduri care, în cele mai multe cazuri, se vor epuiza aproape integral în eforturile de construcție a infrastructurii. Partea mobilă a afacerii (trenuri, camioane) trebuie achiziționată apoi pe datorie. Aici intervine una din problemele MARI ale jocului: împrumutul bancar este complet incontrolabil. Numai eu știu de câte ori visam cu ochii deschiși la Transport Tycoon Deluxe și la posibilitatea unui împrumut cu care să pot să termin calea aia ferată sau să aduc șoseaua ailaltă până în nu știu ce oraș, în timp ce, în TTT, banca acordă împrumut AUTOMAT și DOAR pentru vehicule. Cu alte cuvinte, în Trains and Trucks Tycoon șoselele și căile ferate se construiesc exclusiv din banii jucătorului. Și să nu vă închipuiți că banca oferă căruțe de bani la nesfârșit, ci împrumută doar cât să scoată fondurile jucătorului din zona roșie. Mă rog... aici se poate specula. Există un "cheat" care poate să rezolve foarte multe probleme. Spuneam că banca nu te împrumută decât atunci


Depoul – cutia cu surprize piperate

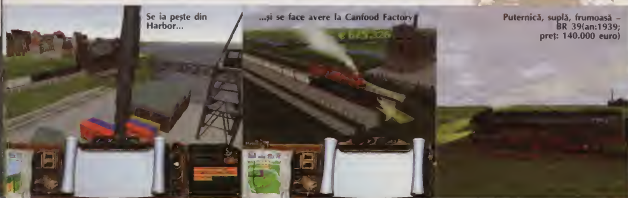
când sumele sunt pe minus și doar atât cât să aducă cifrele pe verde (adică să ai, acolo, câteva mii de euro peste zero). Dar de ce să nu forțezi un împrumut care să aducă cifrele la câteva milioane de euro? Cum? Rețeta e simplă: se cumpără douăzeci-cincizeci de bucăți de locomotive din cele mai scumpe (sau camioane, în misiunile unde nu sunt disponibile trenuri), care se lasă la putrezit în depou. Evident, o asemenea achiziție masivă va aduce cifrele la câteva milioane de euro sub zero. Evident, banca va face un împrumut automat pentru a aduce finanțele jucătorului la linia de plutire. Pasul următor: se merge la depou și se vând toate vehiculele cumpărate pe datorie, ceea ce va aduce bani serioși în vistierie. Există totuși și o limită a împrumuturilor: dacă datoriile ajung gigantice, banca nu mai face nici un împrumut, iar dacă rămân atât de mari o perioadă de câțiva ani, se termină jocul. Dai faliment.

Economia are puls

În Trains and Trucks Tycoon cheia succesului nu stă în conectarea industriilor, care în Transport Tycoon era suficientă pentru obținerea unor profituri imense, ci în legarea industriilor la piețe. Fiecare oraș în TTT are o piață centrală, dată de-a gata, care acceptă, evident, doar produse finite (haine, pâine, mâncare conservată, mobilă, computere etc.). Piața mai acceptă și tone de arme sau electricitate, dar asta din motive de gameplay. Aici trebuie să se încheie întregul lanț de transport. Distribuția în piețele mai multor orașe a produselor va duce la creșterea cererii, ceea ce duce la creșterea producției în fabrici, ceea ce duce la creșterea cererii de materie primă (sau "secundă"), ceea ce duce la creșterea producției în mine, ferme și așa mai departe... CEEA CE DUCE, în sfârșit, la creșterea veniturilor și, implicit, a profitului. Desigur, unele tipuri de industrie aduc mai mult profit decât altele, așa cum unele produse finite sunt mai scumpe și la mare mare căutare decât altele. De obicei, este inutil financiar să transporți, de exemplu, mobilă de la fabrica dintr-un oraș la piața din același burg, pentru că fiecare fabrică are un sistem propriu de transport "by feet", zis și "cu autopingeaua", care asigură un minim de bunuri în piață. Totuși, e bine ca măcar un camion de mic tonaj și de mare viteză să transporte local bunuri, pentru a fi sigur că nu scade activitatea de fabrica respectivă și, prin urmare, nevoia de materie primă.

Din câte am observat, cele mai profitabile linii au fost cele pentru canfood, pe bază de pește. Transportul de pește din port la Canfood Factory a fost întotdeauna extrem de profitabil, mai ales că importul de pește aduce cantități enorme. La un moment dat, un tren cu vagoane refrigerante, care a costat undeva pe la 400.000 de euro, mi-a adus 1.000.000 de euro pe an. Nici transportul de bumbac nu e rău și, de fapt, nici transportul oricărui alt produs, atât timp cât sunteți FOARTE atenți la tonajul, viteza și costul de întreținere ale vehiculelor implicate. Să nu vă faceți iluzii că, dacă transportați maxim 6 tone de pâine pe tură cu camioane de 20 de tone de la fabrica la piața din același oraș, veți scoate milioane. Din contră... Și, ca de obicei, transportul de pasageri nu este nici el fenomenal de profitabil (în Trains and Trucks Tycoon există și autobuze).

În TTT, o altă deosebire importantă față de Transport Tycoon Deluxe este imposibilitatea construirii de fabrici, ferme sau alte utilități industriale – ceea ce mi se pare normal. În definitiv, e vorba de transporturi, nu de oțelării și fabrici de pâine. Altfel spus, chiar dacă ți-ar conveni să ai într-un anume loc ferma sau fabrica de mobilă, tot unde


Se ia pește din Harbor...
...și se face avere la Canfood Factory
Puternică, suplă, frumoasă – BR 39(an:1939; preț: 140.000 euro)

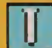
Industriile şi relaţiile dintre ele

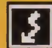



Bread factory


Cannery


Car factory


Chemical Plant


Coal fired power plant


Coal mine


Dairy


Electronics factory


Furniture


Grain farm


Harbour


Iron ore mine


Livestock farm


Logging camp


Marketplace


Nuclear power plant


Oil fired power plant


Oil refinery


Old sawmill


Semiconductor plant


Sheep breeding


Steel mill


Textile industry


Tools factory


Uranium mine


Weapons factory




Compania Mann – pe Internet și în TTT



au plasat-o producătorii, va trebui să transporți materiile.

Defecțiuni, pretenții

La începutul articolului era trecut un anumit motiv 2 pentru care jocul e complicat: probleme de gameplay, o parte rezolvate de patch-ul 1.1, care se află pe CD-ul DEMO de luna aceasta. Mă întorc din nou la Transport Tycoon Deluxe și îmi aduc aminte cu nostalgie de o mică opțiune disponibilă atunci când defineai parcursul și opririle unui vehicul: "Wait until fully loaded" (sau ceva de genul ăsta). Asta însemna că trenul/camionul/autobuzul/etceteraul stătea cuminte în stație până plesnea de bunuri (chiar dacă îi lua 100 de ani – dar așa au apărut, probabil, familii de mecanici din tată în fiu pentru un singur tren, cazat în haltă cu generațiile...). Ideea era însă forțarea unui transport plin, deci mai profitabil. Această opțiune lipsește cu desăvârșire în Trains & Trucks Tycoon, ceea ce îți face viața grea fără nici o jenă. În principiu, din cauza asta, nu poți trimite niciodată mai multe camioane dintr-o dată la o facilitate industrială care nu produce foarte mult (nici în caz de cerere mare), pentru că primul camion se va umple, iar celelalte vor merge la destinație aproape sau complet goale. Și situația se va repeta de fiecare dată pentru că, de obicei, convoiul se menține, dacă nu intervin prea multe intersecții și priorități de dreapta pe parcurs. De aceea trebuie, nu știu, să visezi sau să-ți imaginezi cam în cât timp se adună suficient material pentru a umple un transport și să eliberezi camioanele/trenurile din depou cu o regularitate de ceas, pentru a fi sigur că nu umblă goale de colo colo.

O serie de probleme se leagă și de conceptul grafic al jocului. Poate cel mai fascinant lucru este că TTT este un TTDL nu doar modificat, ci și 3D. Vreau să spun complet 3D. Poate nu este jocul cu grafica cea mai spectaculoasă și eye-candy de până acum, dar cu siguranță este foarte interesant. Datorită opțiunii de "object camera", tycoon-ul se poate transforma, practic, într-un simulator de plimbare cu trenul sau camionul, chiar și first-person. Dar asta nu este o problemă, dimpotrivă... Problema este alta: ca în orice tycoon care se respectă, în TTT se poate modifica altitudinea terenului, pentru a permite construcția unei căi ferate sau a unei șosele fără tunel sau pod (care sunt foarte costisitoare). "Ridicarea" sau "coborârea" terenului sunt, spre deosebire de TTDL, gratuite, dar presupun nenumărate clic-uri de mouse: pentru "ridicarea" accentuată a unei zone e nevoie de câteva zeci de clic-uri. Disperare!!! Din fericire, patch-ul rezolvă problema și permite controlul asupra peisajului în asemenea măsură,

încât, în versiunea 1.1 se pot ridica munți și crea cratere gigantice în câteva secunde. În plus, tot spre deosebire de TTDL, dacă nivelul solului este coborât sub nivelul mării, nu va apărea apă, ci o depresiune, cum e normal.

Mă întorc la grafică, pentru că ne aflăm în ultimele minute de articol și timpul ne presează... Atenția acordată detaliului este specific germană și chiar sunt încântat de artificiile producătorilor: flori, păduri de toamnă, căprioare, căluți și oițe (care sunt cam colțuroase de la apropiere – ce pot face, acolo, 2-3 poligoane? – dar măcar sunt) pe câmpii, dealuri și munți înzăpeziți; principalele orașe europene reproduse nu fidel, ci cu câte unul-două elemente specifice: Turnul Eiffel și Arcul de Triumf în Paris, Palatul Parlamentului și Big Ben-ul din Londra, Colosseum-ul din Roma etc.; mașini mici în orașe (cu aspecte diferite în funcție de epoca respectivă; în secolul XIX nu există nici camioane, nici mașini pe străzi).

Trenurile, camioanele și autobuzele sunt modelate după cele reale, specifice fiecărei perioade și arată chiar bine. Toate acestea combinate (detalii, efecte meteo, de particule – banii care se "ridică" dintr-un vehicul la destinație – iluminare, mii de obiecte 3D, sute de vehicule în mișcare, sunete ambientale și specifice fiecărui obiect) formează însă un joc extrem de pretențios la cerințele de sistem. Deși producătorii vorbesc de un procesor la 400 MHz și placă video de 16 MB ca cerințe minime, nu au dreptate. Un PIII la 1GHz cu GeForce 2 MX face destul de greu față jocului (pe fast time – care este necesar pentru a nu îmbătrâni în fața computerului), iar un Celeron la 600 MHz (chiar și overclock-at la 750 MHz), tot cu GeForce 2 MX, cedează nervos chiar și pe normal time, dacă există mai mult de treizeci de camioane și trenuri active, chiar și cu detaliile și rezoluția minime. Asta înseamnă că, pentru a te bucura din plin de Trains and Trucks Tycoon, ai nevoie de un sistem de la puternic în sus, mai ales că unele îmbunătățiri aduse de patch necesită putere de calcul mai mare decât jocul în versiunea 1.0.

Sunetele sunt în acord cu peisajul (ciripit în păduri, greierit pe câmpii, vuruit lângă râuri, fâș-fâș pe mare), dar nu sunt poziționate 3D și nici nu sunt foarte bine separate. De pildă, se poate să ajungeți lângă un râu și să-l auziți cum curge impetuos (doar să-l auziți, că de


Autobuze mici, bani și mai mici

văzut nu prea cred), dar dacă vă îndepărtați doar un centimetru, vă veți trezi brusc și deodată în mijlocul unei simfonii pădurалnice din cele mai liniștite. Repetați mișcarea de câteva ori și veți obține un mixaj de milioane...

Muzica este foarte importantă în TTT pentru că e clar inspirată din ceea ce auzeam în TTDL. Chiar și jukebox-ul s-a păstrat și ne permite în continuare să facem un playlist cu melodiile preferate. Eu unul am fost nevoit să dau muzica la minim cât am jucat TTT în redacție, pentru că mi-am stresat colegii până au ajuns să mă amenințe direct cu lipsirea de boxe, țigări și aer vital prin sufocare mecanică (adică să mă strângă de gât). Recunosc însă că muzica dintr-un tycoon nu poate fi ascultată decât de cel care se tycoon-ează. Ceilalți nu pot să-i pătrundă misterul... N-au cum.

Opționalități

În cazul în care campania nu vă mai satură, atunci aveți la dispoziție scenarii de toate tipurile (Turul Franței, Europa etc.), custom games, însă nici un pic de multiplayer (care, de altfel, ar fi fost destul de dificil de realizat, dar nu imposibil). În plus, jocul e conceput să poată accepta și scenarii create de fani sau de producători, care pot fi obținute pe site-ul oficial (integral în limba germană și dedicat lui Schiene und Strasse, nu lui Trains and Trucks Tycoon; patch-ul disponibil pe site este exclusiv pentru varianta în limba germană, iar link-urile de fansites trimit tot la site-uri în germană).

Și gata... cam atât despre Trains and Trucks Tycoon. Sunt convins că mai sunt destule de spus despre acest joc, care mi-a făcut o impresie suficent de bună încât să îi acord un review pe mai mult de două pagini. Concluzia este că nu este mai bun decât Transport Tycoon Deluxe (din punctele de vedere comparabile), dar nici mai slab. De fapt, avem de-a face cu un joc destul de original ce aduce pe PC-urile noastre poate prea sătule de sânge, muniție și curse de mașini, liniștea unui tycoon care, dacă te-a prins, nu te prea mai lasă să dormi.

■ Mike

Titlu	Trains and Trucks Tycoon
Gen	Tycoon
Producător	Virtual X-Citement Software
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România Tel. 021-231.67.69
Procesor	P III 500 MHz (minim)
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	schieneundstrasse.de

Grafica	18/20
Sunet	10/15
Gameplay	36/50
Feeling	05/05
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	08/10

Nota: 77

eXclusive Colection

Ubi Soft a lansat în acest an o colecție care va bucura cu siguranță gamerii "bătrâni", cei care știu ce înseamnă un joc bun. Despre ce este vorba? Despre o serie de jocuri peste care timpul nu trece. Sau mai bine spus, asupra cărora timpul are același efect ca cel pe care-l are asupra vinului de calitate: cu cât are mai mulți ani, cu atât este mai bun.

Myst Masterpiece Edition

Primul Myst care a apărut și care s-a vândut în peste 5 milioane de exemplare. De aici a pornit legenda. Prima carte pe care o vom găsi și care ne va purta într-o lume fantastică în care fiecare piatră, fiecare jurnal sau bucățică de hârtie îți oferă indicii pentru a descoperi misterele unei lumi cum nu s-a mai văzut.



Masterpiece Edition aduce o serie de îmbunătățiri pentru a ne bucura de această lume la posibilitățile pe care ni le oferă tehnica din zilele noastre: grafica de 24 de biți, muzica, acum, în format digital, filmulețele mai lungi și animațiile refăcute. A apărut și un Digital Guide pentru a ne ajuta în explorarea misterului.

Riven – The Sequel to Myst

Continuarea Myst-ului, jocul preia și duce mai departe aventurile începute în primul joc al seriei. Grafica este mult mai bună (o anticipare excelentă a celei pe care o vom găsi în Myst III: Exile), mișcările pe care le poate face jucătorul fiind mai multe. Există peste 4000 de imagini excelente în acesta, iar animațiile se întind pe parcursul a 3 ore (jocul are nu mai puțin de 5 CD-uri). Lumile și, respectiv, cărțile pe care le vom cerceta și-au mărit numărul. Surprizele pregătite de producători în lumile fantastice pe care le vom cerceta ne vor lăsa într-o mirare continuă.



Imperialism II: The Age of Exploration

Jocul este o strategie turn-based care se desfășoară în perioada explorării și cuceririi Lumii Noi. Jucătorul va deține controlul uneia dintre marile puteri europene. Scopul jocului va fi dominarea Europei prin cucerire, comerț și diplomație. În același timp, bogățiile Lumii Noi așteaptă să fie explorate. Vei putea cuceri aceste teritorii sau vei putea alege să faci comerț cu nativii. Producătorii au ținut cont de părerile jucătorilor referitoare la primul Imperialism și au îmbunătățit grafica, gameplay-ul, AI-ul oponenților, strategiile de luptă etc.



Panzer General III: Scorched Earth

Seria Panzer General este una dintre cele mai de succes colecții axate pe câmpurile de luptă din timpul războiului. Seria a început în 1994 și în 1999 a ieșit pe piață Panzer General III: Scorched Earth, un turn-based cu grafica 3D, continuarea faimosului PG3D. Există 4 noi campanii în care putem să alegem între nemți și ruși pentru a mărșălui spre Moscova sau spre Berlin. Tema din spatele jocului este tot al Doilea război Mondial, dar acțiunea se axează pe frontul de est. Jocul are și multiplayer, putând fi jucat atât în LAN, cât și pe Internet.



Luftwaffe Commander

Ultimul joc pe care vi-l prezentăm în acest număr din colecția eXclusive este un simulator de zbor din Al Doilea Război Mondial. Luftwaffe Commander ne permite să zburăm cu 10 modele din avioanele acelor vremuri, fiecare cu design-ul interior și exterior realizat după modelele reale. În joc vor fi 50 de modele de avioane, cu care ne vom confrunta deasupra Spaniei, Franței, Marii Britanii, Rusiei și Germaniei. În multiplayer pot fi până la 10 jucători.



Ofertant Ubi Soft România
Tel. 021-231.67.69
Preț: 12 USD/joc (fără TVA)

internetul tău e acum mai sigur!



Ia-ţi orice abonament RDS Link şi primeşti gratis cel mai nou şi mai puternic anti-virus: BitDefender.

Iată, dacă încă nu o ştii, lista abonamentelor RDS Link:

- MAIL LINK / cont de e-mail: 3$/lună
- EASY LINK / 15 ore de navigare: 4$/lună
- NIGHT LINK / trafic nelimitat între orele 19.00 - 07.00: 5$/lună
- POWER LINK / trafic nelimitat non-stop: 10$/lună
- CABLE LINK / noua conexiune permanentă la internet prin cablu TV

Cu oricare din abonamentele de mai sus ai şi E-mail Anywhere — e-mailul care vine unde îţi convine: pe mobil, web sau computerul de acasă. În plus ai acces la servere de download şi jocuri online special create pentru tine.

Pentru detalii, intră pe www.rdslink.ro.

Ce e BitDefender?



BitDefender Professional 6 for Windows este un pachet unic, îmbunătăţit, care îmbină puterea motoarelor antivirus cu tehnologii superioare de filtrare Internet. Dotat cu un modul de actualizare automată LiveI, BitDefender se actualizează de fiecare dată când utilizatorul este on-line. Mai mult decât un anti-virus, BitDefender este un adevărat firewall personal.

RDS Link
simţi diferenţa?

BUCUREŞTI: 01.301.08.76 . 01.301.08.78 . CLUJ-NAPOCA: 064.43.88.30 . CONSTANŢA: 041.63.99.29 . ORADEA: 059.44.72.52 . TIMIŞOARA: 056.20.01.00 . ARAD: 057.22.82.02
SLATINA: 049.43.96.07 . CRAIOVA: 051.41.65.79 . BRAŞOV: 068.47.41.34 . SIBIU: 069.21.01.12 . PLOIEŞTI: 044.19.64.93 . IAŞI: 032.26.00.88 . TG.MUREŞ: 065.21.12.05
BAIA MARE: 062.22.05.01 . BACĂU: 034.18.85.15 . DROBETA TURNU SEVERIN: 052.31.93.19 . ALBA: 058.83.23.54 . 058.81.61.08 . PIATRA NEAMŢ: 033.21.89.45
SUCEAVA: 030.22.55.89 . GALAŢI: 036.43.54.75 . BRĂILA: 039.62.32.93 . BUZĂU: 094.30.40.12 . FOCŞANI: 094.30.40.12 . DEVA: 054.23.47.99 . HUNEDOARA: 054.71.77.43

www.rdslink.ro





Veterani și viteză
Interviu cu Chilot Ion, veteran de război 2

Într-una dintre zilele trecute mi s-a propus să fac un mic review jocului full pe care... l-am băut. Așa că m-am gândit că ar fi o idee foarte bună să vorbim cu un specialist în materie de zburat, ex-tovarășul Chilot Ion acum maior în rezervă. L[illegible]l după cum îi spune numele a fost chilot... pardon pilot în al doilea război... nu știu exact care "al doilea2", dar sigur unul dintre ele. După ce a văzut jocul, s-a minunat de nivelul la care a ajuns televiziunea ("să dai din trei clapete și să-ți faci filmu' tău!! No înc-așa ceva...") și după ce și-a dat cu părerea despre calitatea deosebită pentru vremea lui a engine-ului 3D a adormit. Astfel am fost nevoit să fac și eu ceva, așa că am adormit și eu lângă el. După aproximativ 16 ore, ne-am trezit, am băut cafeaua și am urmărit știrile, pe fondul unei discuții foarte interesante despre situația din orientul îndepărtat și prețul pătrunjelului la reseller-i. Cum nici la al treilea grupaj de știri din aceeași zi nu s-a schimbat nimic am reușit oarecum să canalizez discuția. Iată ce am aflat:

Preludiu

L. Da mulțumesc dar beau fără zaharină. Așadar tovarășe Chilot, ce vârstă aveți, ce vârsta credeți că aveți și ce vârstă cred alții că aveți?

C.I. [illegible] preponderent a[illegible]rat am vreo [illegible]2 de ani împliniți da știu că nu se vede [illegible] simt [illegible], dar dacă pică ceva n[illegible]uz! In rest 82

L. Am înțeles că ați fost pilot de v[illegible]nătoare în al doilea r[illegible]?

C.I. [illegible] crezi că mai țin eu minte al câtelea război era? Și d[illegible] [illegible] am fost pilot, dar să ș[illegible] că la vânătoare nu prea merg că am rău de pământ.

L. Ce fel de avion ați pilotat, tovarășe Chilot?

C.I. Sincer, dacă îmi aduc eu aminte, era avionul căpitanului de escadrilă. Săracu', era mort de mult, dar îl țineau în cockpit pentru morala colegilor lui de zbor. Io eram singurul care știam că a murit în fața mea. Săracu' a mâncat fasole și s-a intoxicat în timpul unei misiuni.

L. O moarte cruntă și posibilă, întradevăr. Acum, ați luptat în multe misiuni, tov. Ion?

C.I: Într-una... pe zi, dacă mai țin minte. Știu că mă trezeam și mă suiam la manșă, după care primeam instrucțiuni și plecam. Luptam ce luptam și mă întorceam acasă când mă lua foamea și io nu lupt cu stomacu' gol nici să mor.

L. Aveți o gândire sănătoasă. Nici eu nu pot să fac mai nimic cu stomacul gol.

C.I. Mulțumesc. Dar că tot a venit vorba, am trei ouă, niște slănină faină cu vână de carne. Ce spuneți, facem o papară?

L. Facem, dar eu fără mămăligă nu m-ating de ea.

C.I. Cum zici tu, fecior. Fă mămăliga!

În miezul problemei

Mâncarea a fost bună numai că acum cu stomacurile pline ne-a luat somnul. Am adormit unul peste altul, eu visând la senzația excelentă de viteză din Plane Crazy la decorurile plăcute vederii, la frustrarea pe care jocul ți-o ot[illegible] câteodată. B[illegible] și aveam un avion de-ți stătea mintea-n loc cu tot felul de upgrade-uri, chiar și invulnerability. Tocmai te[illegible]am capionatul eram la ultima misiune când am început să simt un [illegible]ros pătrunzător de ouă stricate de mult. Am deschis geamul de la cabină, dar tot degeaba. De oprit nu puteam să



mă opresc și simțeam cum mă sufoc. M-am tot uitat în jur, că poate trec am pe lângă vreo extracție de gaze naturale, dar nimic. Până la urmă, îngrozit, m-am ejectat. Din păcate eram într-un tunel, așa că m-am trezit transpirat și cu aceleași probleme de respirație. Observând dunga bine definită a pantalonilor lui nea Ion, m-am prins care era sursa poluării. L-am trezit și am continuat discuția.

L. Cam câți inamici ați doborât de-a-lungul carierei dumnevostră?

C.I. Mă băiete cine rezi că a stat să-i numere? Mulți, dar pe unul il țin minte mai bine, că mi-a dat mult de furcă. Vreo două căpițe de fân și o jireadă de otavă, toamna. Era în anul 1945. Ca de obicei, băgam la manșă printre dunele de nisip din Bărăgan și trăgeam după inamici cât puteam io de tare. Adică, vreau să zic că aveam o bătătură la degetul mare de la mână cât o varză. Și hop, apare unu', într-o caroserie neagră și cu un bot ziceai că maică-sa era Concorde. Și unde nu începe îmi ciuruie aripile de ziceai că vrea să mă facă colivie. Normal fac și eu o manevră de evaziune, mai schimb de pe un picior pe altul, mai un looping, mai un triplu axel cu triplu șurub, mai o Cobra și nimic. Îmi dădea de parcă avea magnet la gloanțe. Atunci, ce m-am gândit? Lasă că-i fac eu figura! M-am prefăcut că scot fum și am luat o pantă descendentă, în jos, spre nivelul solului. După aproximativ 10 minute de cădere liberă (timp în care am tras și eu o țigară) m-am prefăcut că mă prăbușesc cu tot tacâmul – am făcut explozie am scos flăcări, am făcut tot un praf și-o tablă. C mai! Explozia perfectă...

L. ...

C.I. ...

L. De ce v-ați oprit?

C.I. Că să cresc tensiunea momentului, ca-n Inimă Sălbatică, evident. Voi tinerii ăștia! Nici la telenovele nu mai sunteți în stare să vă uitați. Rușine! No că m-am enervat! Dar mă calmez!

L. Acum, tovarășe Chilot, copii aveți?

C.I. Din păcate nu, ă au murit înainte să se nască... în timpul simulării amintite și li se trage de la manșă. Era pusă prost în fața mea, jos. Din greșeală mi-am scăpat țigara pe pantaloni am sărit în sus ca ars și am... lovit manșa. Oricum, nu-i bai. Soția mea are aceeași problemă.

L. Îmi pare rău. Acum, continuați, vă rog!

Sfârșit... fericit

C.I. După ce m-am prefăcut atâta, m-am ridicat dintr-o dată, am picat în spate și -am retezat coada cu arma mea secretă un joagăr custom la botul calului cum mi-am denumit eu invenția.

L. Și.

C.I. Și apoi am plecat că la trei se închidea la popotă și deja era 10 dimineața.

L. Prin frumoase aventuri ați trecut!

C.I. Știu.. Am și scris un articol la "Popota" cotidianul zilnic al unității, despre manevra aviatică a mea "Dublu spin cu prăbușire în sus", experimentată într-o altă luptă. Stați să vă povestesc...

L. Din păcate, timpul nostru a expirat. Dar poate vă invităm într-o emisiune viitoare. Până atunci, jucați "Plane Crazy" și... Smile! You're on candid camera!

■ Locke

Titlu	Plane Crazy
Gen	Arcade de zburat cu el
Producător	Innerworkings
Distribuitor	Segasoft
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	Minim 4 MB
ON-LINE	www.așa_i.chilotu.srl nu mai e









Colecția continuă Gunlock

Fii juma' robot și să vezi atunci!



Dungeon Siege

PATCH PE CD LEVEL SEPTEMBRIE 2002

Prima impresie pe care o lasă DS este aceea de a fi un simplu point&click RPG, "în dulcele stil clasic" care l-a făcut celebru pe Diablo - Lord of Terror. Însă aceasta este doar o falsă impresie, căci pe măsură ce grupului tău de aventurieri li se vor alătura și alte personaje, iar inamicii vor deveni mai puternici, va trebui să abordezi jocul dintr-o perspectivă, să zicem, ceva mai "strategică". Câteva sfaturi utile sper că veți găsi în rândurile următoare.

Gameplay Basics

Mai întâi de toate ar trebui să te familiarizezi cu interfața jocului (shortcuts, formations, stances), lucru pentru care o raită prin "Options" este inevitabilă.

Felul în care îți poți construi atât personajul principal, cât și pe cele secundare este relativ simplu. Totul se rezumă la ideea că printr-o acțiune repetitivă eroul nostru își va îmbunătăți atât modalitatea de luptă aleasă (de exemplu Melee Skill), cât și personajistica influențată direct de acea abilitate (în acest caz, Strength). Experiența acumulată se va distribui după un procentaj fix și celorlalte personajistici, dar într-o proporție mai mică. Cele trei personajistici principale (Strength, Dexterity, Intelligence) determină calitatea și eficiența obiectelor echipate (Swords, Armors, Bows, Staffs).

Această modalitate de joc îți oferă o mare libertate de alegere, în funcție de clasă și de modul de luptă preferat, a felului în care vei duce la capăt quest-urile. În joc am putea spune că există patru clase principale, care sunt axate pe o singură modalitate de luptă din cele patru, și clase secundare (complexe), axate pe două sau mai multe modalități de luptă. Avantajul claselor principale este că, specializându-se într-o singură modalitate de luptă, aceste personaje avansează foarte ușor încă de la începutul jocului și sunt eficiente în număr mai mare.

Numărul punctelor de viață și mana crește direct proporțional cu nivelul personajisticilor Strength și respectiv Intelligence (Dexterity are o pondere mai mică pentru ambele). Există două formule cu ajutorul cărora puteți planifica evoluția unui erou: [(STR-9) * 30] + [(DEX-9) * 10] + [(INT-9) * 10]; pentru punctele de viață (valorile sunt aproximative), iar numărul punctelor de mana se calculează în felul următor: (STR-9) + [(DEX-9) * 4] + [(INT-9) * 25], adică pentru fiecare punct la inteligență primești 25 de puncte la mana.

Indiferent de ce clasă alegi pentru personajul principal, aceasta nu va afecta negativ jocul în nici un fel, deoarece ai la dispoziție toate mijloacele necesare de a constitui un grup de aventurieri cu trăsături complementare. Dacă totuși te hotărăști să-ți construiești un personaj complex, atunci trebuie să o faci încă de la început, pentru că dacă statistica Strength este la un nivel foarte ridicat, statistica Intelligence va crește enervant de încet – chiar dacă folosești numai vrăji. Să presupunem că ai avea un luptător cu Melee Skill de nivel 60. Acesta poate atinge repede nivelul 50 la Combat Magic, dar va avea doar 17 sau 18 la Intelligence (când nivelul normal ar fi undeva în jurul cifrei 30), deci nu va avea multe puncte la mana și nici nu va putea casta vrăji eficiente. Această situație se aplică și pentru celelalte clase.

Singurul tip de erou "multi-class" care se dezvoltă ușor este un magician Nature/Combat Magic, deoarece ambele școli de magie se folosesc de aceeași statistică – Intelligence.

Fighters

Personajistica lor principală este Strength, ceea ce le va permite cu timpul să poarte armuri grele și să mânuiască săbii mai puternice. Datoria lor este de a lupta în prima linie, deci au nevoie de o rezervă considerabilă de healing potions. Îi poți folosi pentru a-i atrage pe inamici în raza de acțiune a arcașilor și a magicienilor sau pentru a proteja membrii mai slabi ai grupului. Este recomandat să selectați ca stances pentru luptărtori Move Freely și Attack Freely, pentru că își vor face treaba de minune.

Archers

Pe lângă arcuri, aceștia mai pot folosi și arbalete, aruncătoare de grenade, aruncătoare de flăcări ș.a.m.d. Vor avansa mai ales în Dexterity, dar au nevoie și de Strength pentru a folosi armele pe care le găsești în Goblin Inventor's Cave (echipează-i cu obiecte ce măresc această personajistică). Îi poți folosi ca suport pentru luptători și pentru a distruge de la distanță butoaiele explozive.

Battle Mages

Sunt vrăjitori specializați în Combat Magic. Pe lângă un arsenal devastator, mai beneficiază și de câteva vrăji de tip healing. Vrăjile de tip summoning. sunt o alternativă comodă de a-ți proteja magicianul, deoarece creatura chemată va sta mai tot timpul în preajma acestuia. Se dezvoltă bine și fac față până și unui grup numeros de adversari. Personal am optat pentru acest tip de personaj încă de la început și, într-adevăr, jocul cu un astfel de erou oferă mai multă satisfacție decât dacă ai juca cu un arcaș sau luptător. Chiar dacă avansează încet la capitolul Strength, nivelul ridicat la Intelligence le permite să folosească robe și staff-uri special concepute pentru vrăjitori.

Nature Mages

Spre deosebire de Battle Mages, vrăjile lor se concentrează asupra vindecării și întăririi abilităților de luptă ale companionilor. Vrăjile ofensive sunt mult mai slabe (fapt pentru care obțin experiență destul de greu), iar la capitolul summoning stau cel puțin la fel de bine ca Battle Mages. Trebuie ținuți neapărat în spate, cea mai eficientă și mai utilă vrajă cu care pot fi echipați fiind Healing Winds.

Al cincilea tip de personaj este, bineînțeles, măgarul (sau catârul, după preferințe). Este util doar în prima jumătate a jocului. Când ai un Nature Mage versat care poate folosi eficient vraja Transmute, măgarul nu-și mai justifică pre-

Experience percentage	Melee	Ranged	Nature Magic	Combat Magic
Strength	64%	25%	9%	13%
Dexterity	27%	62%	18%	17%
Intelligence	9%	13%	73%	70%

Character Classification						
Skills/Levels	1 – 4	5 – 10	11 – 19	20 – 49	50 - 99	100+
Melee	Squire	Solider	Warrior	Knight	Champion	Grand Champion
Ranged	Bowyer	Archer	Marksmen	Sharpshooter	Master Sharpshooter	Grandmaster Sharpshooter
Nature Magic	Apprentice	Theurgist	Magician	Grand Mage	Arch mage	Supreme Arch mage
Combat Magic	Savant	Hedge Wizard	Wizard	Sorcerer (Sorceress)	Grand Sorcerer (Grand Sorceress)	Grand High Sorcerer (Grand High Sorceress)
Melee, Ranged	Man-at-Arms	Skirmisher	Raider	Campaigner	Crusader	Grand Crusader
Melee, Nature Magic	Friar	Curate	Druid	Preserver	Grand Preserver	Supreme High Preserver
Melee, Combat Magic	Combetant	Duelist	Dragoon	Warlock (Warwitch)	Grand Warlock (Grand Warwitch)	Grand High Warlock (Grend High Warwitch)
Ranged, Nature Magic	Scout	Forester	Ranger	Warder (Wardess)	Arch Ward (Arch Wardess)	Supreme High Ward (Supreme High Wardess)
Ranged Combat Magic	Jager	Conjurer	Channeler	Matross	Master Matross	Grandmaster Matross
Nature Magic, Combat Magic	Acolyte	Shamen	Scholar	Magus	Grand Magus	Grend High Megus
Melee, Ranged Nature Magic	Cavalier	Marshal	Paladin	Templar	Arch Templar	Supreme Templar
Melee, Ranged Combat Magic	Mercenary	Gladiator	Centurion	Myrmidon	Warlord (Warlady)	Warlord Noble (Warlady Noble)
Melee, Nature Magic, Combat Magic	Initiate	Mystic	Sage	Deacon (Deaconess)	Grand Deacon (Grand Deaconess)	Grand High Deacon (Grend High Deaconess)
Ranged, Nature Magic, Combat Magic	Adept	Conjurer	Thaumaturgist	Evoker	Senior Evoker	Lord Evoker (Lady Evoker)
All Skills	Freelance	Journeymen	Adventurer	Master	Grand Master	Grand High Siegemaster (Grend High Siegemistress)

zența. Pe de altă parte, începând din acest punct al jocului vei avea nevoie din ce în ce mai mult de putere de foc, un party de 8 personaje fiind necesar. Și dacă tot a venit vorba, nu vă uitați la bani când vă iese în cale un personaj ce-și oferă serviciile.

1. Întotdeauna păstrați provizii bune de healing potions în inventarul fiecărui personaj și mana potions pentru magicieni. Chiar dacă aveți un magician specializat în Nature Magic care să folosească vrăji de tip healing, nu se știe niciodată ce se poate întâmpla pe câmpul de luptă.

2. Țineți personajele într-un grup compact (Ctrl-A pentru a selecta toate unitățile), cu luptătorii în față, arcașii la mijloc și magicienii în spate. Încercați să nu atacați mai mulți inamici odată decât puteți anihila într-un timp scurt. Înainte de o luptă mai dubioasă salvați, de fapt salvați cât de des puteți.

3. Întotdeauna verificați proprietățile obiectelor găsite înainte de a le vinde sau folosi vraja Transmute. Obiectele rare au descrierile scrise cu galben.

4. Încercați să monitorizați în timpul luptei toți membrii party-ului. Aveți grijă de săracele animale de povară, dacă ați optat pentru serviciile lor, pentru că au prostul obicei (pe lângă proverbiala încăpățânare de care sigur vă veți lovi) de a rămâne în urmă.

5. Ar trebui să existe un echilibru între tipurile de personaje în party. Puteți experimenta și configurații extreme de genul 8 Fighters sau un Battle Mage și șapte măgari pentru poțiuni; dar de preferat sunt cele mai echilibrate: 2 Fighters, 2 Archers, 2 Battle Mages, 2 Nature Mages; 3 Fighters, 3 Archers, 1 Battle Mage, 1 Nature Mage; ș.a.m.d.

6. Dacă se întâmplă să rămâneți fără poțiuni, o măsură de scurtă durată ce dă rezultate bune este de a aștepta până mana și viața se regenerează; e o soluție consumatoare de timp, bună doar dacă intuiți că sunteți aproape de următorul oraș; dacă nu, întoarceți-vă în cel precedent.

7. Folosiți în favoarea voastră formațiile de luptă, în funcție de terenul în care se dă lupta. Dacă trebuie să protejați un personaj, atunci folosiți formația hexagonală și plasați-l pe respectivul în mijloc. Când folosiți un lift, folosiți o formație care să țină cât mai apropiați unul de altul membrii grupului.

8. În fiecare oraș e important să discutați și să fiți atent la tot ce spun persoanele intervievate. Numai astfel veți putea beneficia de numeroasele quest-uri secundare.

Farmlands – DS este un joc liniar, tot ce ai de făcut în ceea ce privește șirul de quest-uri principale rezumându-se la a urma drumul, foarte bine evidențiat (e aproape imposibil să te rătăcești). Din acest motiv nu voi insista prea mult asupra detaliilor, ci voi încerca să prezint în mare pașii aventurii tale. Primul Quest: Seek Norick's Friend Gyorn in Stonebridge este cel care te transformă din simplu țăran (țărancă) în hero-wannabe. În acest punct trebuie să hotărăști calea pe care va avansa personajul tău principal; vrăjile Fireshot și Zap le găsești chiar la început, precum și un arc sau un pumnal, depinde doar de tine să alegi. Urmează cărarea prin pădure până ce întâlnești un individ ce stă lângă un pod; el te va informa că singura cale spre Stonebridge este prin Crypts.

Crypts of the Sacred Blood – Aceste catacombe nu au o topografie prea complicată, așa că nu vei avea prea mari bătăi de cap. La ieșirea din cripte, după ce învingi primul boss (Ruby Gorgoyle), o vei întâlni pe Ulora (Archer sau Nature Mage), care se va oferi să te însoțească.

Stonebridge – primul oraș din joc în care vei poposi. Gyorn (Fighter) se află chiar la intrare și își va oferi la rândul său serviciile. După discuția cu Gyorn îți vei îndrepta pașii spre Glacern (Quest: Deliver Gyorn's Report). Fă cumpărăturile de rigoare, vorbește cu băștinașii

Spell	Description
Accuracy	Raises the Dexterity of a Party Member by X. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 14
Ambivalence	Holds the Enemy in place. Skill Level 55
Anchored Shot	Raises the Target's chance to hit in Ranged combat by X%. Skill Level 20
Blood And Iron	Raises the Strength of the entire Party by X. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 48
Chain Lightning	Arcs a powerful bolt of lightning through up to four Enemies at once. Skill Level 80
Charged Fist	Raises the Max Melee damage of the Caster by X. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 1
Charm	Forces the Enemy to guard the Caster. Mana cost dependent on power of the Target. Skill Level 29
Dancing zap	Releases small globes of electricity that track the Target and damage Enemies they contact. Skill Level 6
Draw Near	Lures Enemies to attack the Target Party Member. Stronger monsters may be immune to the Target's pull. Skill Level 41
Eagle Eye	Raises the Ranged Skill of a Party Member by X. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 55
Flash	Causes the air around the Enemy to explode in a flash of light, damaging the Target. Skill Level 3
Freak	Forces a single Enemy to flee from the Caster. Mana cost dependent on power of the Target. Skill Level 5
Freeze	Surrounds the Enemy with ice, freezing them in place. Mana cost dependent on power of the Target. Skill Level 69
Frigid Armor	Envelops the Target in a coat of protective frost, adding X to armour and a chance to freeze the enemy. Skill Level 50
Full Resurrect	Grants the power to raise the dead and restore them to full Health. Skill Level 40
Harmony	Combines the resonant power of Life and Mana, balanced between all Party Members. Skill Level 80
Healing Hands	Restores up to X Health to a single Party Member. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 0
Healing Wind	Surrounds the Party with a healing breeze, adding X Health. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 9
Merik's Windfall	Greatly enhances the capabilities of the entire Party, adding X to Strength, Dexterity and Intelligence. Skill Level 70
Mind Spring	Raises the Intelligence of the entire Party by X. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 38
Multi-Spark	Releases multiple globes of electricity that track the Enemy. Skill Level 30
Ice Storm	Dispatches a storm of jagged ice shards from the sky above the Target. Skill Level 72
Iceblast	Arcs a tight spray of ice shards toward the Target. Skill Level 24
Icefury	Shreds the Target with a swift spray of ice shards. Skill Level 54
Iceshard	Arcs a jagged shard of ice toward the Target. Skill Level 12
Implosion	Emits waves of disruptive energy around the Target. Skill Level 82
Inspiration	Enhances casting abilities of the Target, raising by X Intelligence, Nature Magic and Combat Magic. Skill Level 45
Invincibility	Renders the Target nearly impervious to attack. Skill Level 46
Iron Fist	Raises the Strength of a Party Member by X. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 8
Kill	Unleashes the unbridled fury of nature in a single, killing touch. Skill Level 96
Killing Fist	Strikes the Target with a titanic force of pure will. Skill Level 102
Life Balance	Creates a healing resonance, allowing all Party Members to share Health. Skill Level 68
Light Ray	Focuses an intense beam of pure light at the Target. Skill Level 48
Lightning	Sends piercing bolts of lightning that cut into the Target. Skill Level 20
Lightning Blast	Unleashes a focused mass of lightning at the Target. Skill Level 36
Lightning Bolt	Expels a sustained arc of lightning at the Target until the Caster moves or is struck. Skill Level 84
Lightning Storm	Calls forth a severe lightning storm that damages Enemies in the area. Skill Level 90
Major Heal	Restores up to X Health to a single Party Member. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 32
Mana Shield	Absorbs damage to the Caster by drawing from Mana reserves. Skill Level 17
Mystic Aid	Raises the entire Party's chance to hit in Melee combat by X% and chance to hit in Ranged Combat by X%. Skill Level 84
Nova Strike	Unleashes the raw explosive power of the sun at the Target. Skill Level 70
Nurture	Heals the entire Party by X Health per second. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 46
Party Recharge	Infuses the Party with both Mana and Health. Skill Level 58
Regeneration	Surrounds the Target with a natural aura, increasing Health recovery. Skill Level 18
Return Summoned	Removes a summoned creature from the physical plane. Mana cost dependent on power of the Target. Skill Level 58
Shared Pain	Reflects X% of damage back to the attacker. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 50
Shock	Extends a ring of electricity around the Caster, damaging nearby Targets. Skill Level 8
Shock Wave	Encompasses the Target with a wave of distorted energy, damaging nearby Enemies. Skill Level 42
Spark	Releases two globes of electricity that will track the Enemy. Skill Level 4
Starburst	Summons a powerful globe of electricity and hurls it at the Enemy. Skill Level 82
Storm	Calls forth lightning from the sky to strike nearby Enemies every few seconds. Skill Level 78
Stumble	Lowers the Enemy's chance to hit in Melee combat. Mana cost dependent on the power of the Target. Skill Level 40
Summon Cave Giant	Summons a Cave Giant to guard the Caster. Skill Level 30
Summon Forest Klaw	Summons a Forest Klaw to guard the Caster. Skill Level 35
Summon Frost Golem	Summons a Frost Golem to guard the Caster. Skill Level 95
Summon Furok	Summons a Furok to guard the Caster. Skill Level 22
Summon Green Drake	Summons a Green Drake to guard the Caster. Skill Level 86
Summon Helper	Summons a companion to gather treasure from the battlefield. Skill Level 21
Summon Larch	Summons a Larch to guard the Caster. Skill Level 60
Summon Rock Beast	Summons a Rock Beast to guard the Caster. Skill Level 105
Summon Rock Golem	Summons a Rock Golem to guard the Caster. Skill Level 100
Transmute	Transforms objects on the ground into gold with some loss in value. Potions and Spells cannot be transmuted. Skill Level 1
Zap	Releases a small bolt of electricity at the Target. Skill Level 0

Acid Cloud
Surrounds the Target with a cloud of acid, damaging nearby Enemies. Skill Level 12

Acid Gas
Surrounds the Target with a small puff of acid, damaging Enemies caught within. Skill Level 1

Battle Healing
Infuses a Party Member with X Health. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 10

Blaster
Conjures a flurry of intense flame balls to pelt the Enemy. Skill Level 98

Bomb
Ignites a magical bomb and hurls it at the Target. Skill Level 60

Bombard
Catapults several exploding balls of fire towards the Enemy. Skill Level 100

Burn Body
Bursts an Enemy corpse with searing flame. Skill Level 1

Cluster Bomb
Ignites a handful of magical bombs and hurls them at the Enemy. Skill Level 96

Corpse Transmutation
Allows Caster to draw Mana from the bodies of the dead. Skill Level 44

Curse
Strikes the enemy with a curse, lowering its ability to fight and recover from damage. Skill Level 26

Cyclone Of Fire
Calls forth a massive cyclone of fire from the sky that incinerates Enemies caught in its path. Skill Level 90

Death Blast
Delivering killing blows will explode the Enemy in a powerful burst of flame. Click on the Caster to enable this spell. Skill Level 24

Dragon Fire
Invokes a searing gout of Flame to rake the Enemy. Skill Level 104

Explode Body
Blasts apart the flesh of the dead, causing concussion damage to surrounding Enemies. Skill Level 20

Explosive Powder
Ignites a magical charge and hurls it at the Target. Skill Level 3

Fire Ring
Surrounds the Caster with a seething ring of fire, burning Enemies within range. Skill Level 26

Fire Wall
Lays a searing wall of flame before the caster, burning all Enemies who pass through. Skill Level 32

Fireball
Hurls a large ball of flame that explodes on impact. Skill Level 20

Fireball Rain
Calls forth an explosive rain from the sky that incinerates Enemies with each strike. Skill Level 84

Fireblast
Launches several exploding balls of fire at the Target. Skill Level 90

Firebomb
Catapults an exploding ball of fire toward the Enemy. Skill Level 70

Firerain
Calls forth a hail of fire from the sky, burning Enemies with each strike. Skill Level 46

Fireshot
Hurls a ball of fire at the Target. Skill Level 0

Fireshot Armour
Adds X to armour and blasts a Fireshot back at attacking Enemies. Skill Level 63

Fireskull
Summons a flaming skull and hurls it at the Target. Skill Level 16

Firespray
Sends Multiple Fireshots fanning out from the Caster's hand. Skill Level 4

Flame Blades
Conjures flaming blades and hurls them at the Target. Skill Level 52

Flame Shield
Calls forth a protective coat of flame around the Caster, adding x to armour and burning attackers. Skill Level 32

Incinerate
Envelops the Enemy with searing flames. Skill Level 88

Inferno
Extends a fan of intense flames in front of the Caster. Skill Level 54

Leech Life
Tears x Health from the Enemy and gives it to the Caster. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 2

Malign
Weakens an enemy by reducing its armour. Mana cost dependent on the power of the Target. Skill Level 80

Mana Chant
Adds to Mana recovery at the expense of Health. Skill Level 9

Metal Shards
Arcs a tight spray of jagged metal shards toward the Target. Skill Level 36

Meteor
Calls a meteor from the sky to smite the Target. Skill Level 66

Meteor Storm
Calls forth Meteors from the sky and smashes them into the target area. Skill Level 102

Ogre's Might
Boosts the Target physical power, adding X to Strength. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 34

Pain Reflux
X% of damage taken is reflected back to the attacker. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 38

Pestilence
Calls forth a cloud of plague over the targeted area, damaging Enemies caught within. Skill Level 42

Pestilence cloud
Calls forth a massive cloud of plague over the targeted area, damaging Enemies caught within. Skill Level 78

Pillar Of Fire
Creates a pillar of fire that wanders the grounds, igniting Enemies caught in its path. Skill Level 72

Reconstitution
Infuses the entire Party with X Health per second. X is based on your magic skill and/or mana points. Level 24

Revive
Raises the corpse of a Party Member. Mana cost dependent on the power of the Target. Skill evel 5

Rip Mana
Tears X Mana from the Enemy and gives it to the Caster. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 0

Sharg's Revive
Raises the corpse of a Party Member along with some health. Skill Level 45

Soul Lance
Summons a powerful magical lance that arcs toward the target. Skill Level 7

Spirit Armour
Surrounds the Target with a shifting spectral aura, adding X to armour. X is based on your magic skill and/or mana points. Skill Level 12

Summon Desert Braak
Summons a Desert Braak to guard the Caster. Skill Level 69

Summon Fire Elemental
Summons a Fire Elemental to Guard the Caster. Skill Level 105

Summon Forest Troll
Summons a Forest Troll to guard the Caster. Skill Level 33

Summon Hell Boar
Summons a Hell Boar to guard the Caster. Skill Level 39

Summon Impaler
Summons an Impaler to guard the Caster. Skill Level 75

Summon Jade Gargoyle
Summons a Jade Gargoyle to guard the Caster. Skill Level 5

Summon Mucosa
Summons a Mucosa to guard the Caster. Skill Level 16

Summon Mucosa Predator
Summons a Mucosa Predator to guard the Caster. Skill Level 80

Summon Picker
Summons a Picker to guard the Caster. Skill Level 48

Summon Skeleton
Summons a Skeleton to guard the Caster. Skill Level 10

Summon Skeleton Krug Dog
Summons a Skeleton Krug Dog to guard the Caster. Skill Level 61

Summon Skick
Summons a Skick to guard the Caster. Skill Level 26

Summon Slag
Summons a Molten Golem to guard the Caster. Skill Level 100

Summon Wraith
Summons a Wraith to guard the Caster. Skill Level 53

Summon Wraith Archer
Summons a Wraith Archer to guard the Caster. Skill Level 57

Summon Zombie
Summons a Zombie to guard the Caster. Skill Level 43

(câteva quest-uri secundare) și mai ales achiziționează un măgar de care vei avea nevoie în Wesrin Cross. Sunt disponibile două personaje spre recrutare: Zed the Sorcerer (Nature Mage – 900 gp) în Etan's Roost Inn și Naidi (Archer – 1050 gp) în Azunite Shrine of Passion. De asemenea, dacă ai în party un Battle Mage, ceea ce este foarte recomandat, nu pleca mai departe fără vrăjile Soul Lance și Explozive Powder.

Wesrin Cross – al doilea rând de catacombe; este ceva mai mare și mai dificil. Sfatul meu este să cauți în toate cuferele și butoaiele ce-ți ies în cale pentru a obține poțiunile de care vei avea mare nevoie. În final vei ajunge într-o cameră imensă la capătul căreia se află un boss (Giant Spyder) ușor de eliminat cu vraja Soul Lance.

Glitterdelve Mines – înainte de a ajunge în orașul minier (și chiar arată a oraș minier) poți vinde obiectele de prisos la un Trading Post situat undeva în stânga drumului. Vorbește cu Gloem (Fighter) și plecați împreună în căutarea fratelui său Torg, în mine (Quest: Rescue Torg). Ca în orice mină care se respectă, galeriile sunt foarte încâlcite, dar mai devreme sau mai târziu vei ajunge în subteran în locul în care se află Torg (trebuie să distrugi un perete) și vei primi un nou quest: Report Torg's Findings. Glacern – odată ajuns la suprafață, jocul începe să se complice și să devină mai dificil, deoarece monștrii devin foarte puternici. De aici încolo nu-ți vor mai ajunge poțiunile găsite pe drum, ci va trebui chiar să cumperi o cantitate considerabilă. În Lucky Hurgiss Inn îl vei găsi pe Overseer, care te va trimite în căutarea lui Merik; imediat după asta vorbește cu Jewlynna, care te va pune pe pista cea bună. Ibsen Yamas, căpitanul gărzilor, îți va da și el un quest ca să te țină ocupat (Quest: Reinforce Fortress Kroth). Tot aici îi găsești pe Kroduck (Fighter - 3400 gp) și pe Lorun (Battle Mage - 3900 gp). În templu vorbește cu Ardun pentru un quest secundar (cărțile sunt la Elio – casa din spatele templului – și la legionarul din turnul de la intrare). La armurărie vorbește cu ucenicul fierarului care te va ruga să-l scapi de monștrii ce au pus stăpânire pe casa lui (ieși din oraș, treci primul pod, iar casa se află undeva în stânga drumului).

Alpine Caverns – drumul prin pădurea înzăpezită te va duce la intrarea unei peșteri. Inamicii pe care va trebui să-i neutralizezi primii vor fi Frost&Ice Mages pentru că folosesc vrăji summoning. Ideal ar fi să găsești pentru magicienii tăi obiecte cu mana regeneration (foarte rare, ce-i drept). Pe Merik, The Grand Mage (pe mine nu m-a impresionat deloc), îl găsești într-o încăpere largă prins într-un cub de gheață. Următorul pas după ce-l eliberezi este de a-i găsi acestuia Warding Staff-ul furat de goblini.

Rock Cave – înainte de a intra aici caută Jeriah's Trading Post pentru a scăpa de obiectele nedorite și pentru a reîmprospăta rezerva de magic potions. Pune-l pe Merik să folosească cu precădere Healing Winds. Urmărește plăcuțele informative și în cele din urmă vei găsi ieșirea.

Traveller's Camp – se află în Dark Forest. Angajează-te să scapi caravana de bandiți pentru a câștiga ceva experiență și bani. Tot în tabără o găsești pe Phaedriel (Archer- 38400 gp), un personaj ce-și merită banii.

Eastern Swamp – o zonă imensă în care nu trebuie să te îndepărtezi prea mult de cărare. Prima țintă vor fi Swamp Witches, pentru că folosesc Summon Larch. La un moment dat îl vei găsi într-o casă pe Andiemus (Nature Mage - 98880 gp), care este mai bun decât Merik. Viziteaz-o și pe vânzătoarea de licori magice ce vorbește numai în versuri, înainte de a te avânta în vizuina goblinilor.

Goblin Inventor's Cave – prima locație din joc ce creează reale probleme, goblinii de aici fiind incredibil de rezistenți. După ce treci de toate obstacolele, ultima confruntare va fi cu un goblin echipat cu un Robo Suit.

Temple Ruins – cum ieși la suprafață vorbește cu cei doi soldați care îți vor povesti peripețiile lor în ruinele unui templu, intrarea fiind ceva mai încolo în pădure (în prealabil poți trece pe la încă un Trading Post ce se află chiar în drumul tău). După ce pui capăt existenței încă unui boss, vei ajunge pe ultima sută de metri înainte de Fortress Kroth. Boryev te așteaptă la ieșire și e un Battle Mage supărat rău de tot; partea proastă e prețul cam piperat cu care își vinde pielea.

Fortress Kroth – pentru a ajunge aici trebuie să-l omori pe necromancer-ul ce-ți va bloca calea. Mai mergi un pic, mai tai câțiva monștri și iată-te în fortăreața despre care ai auzit atât de multe (în joc, bineînțeles). Vorbește cu Tarish care-ți va da următorul quest: Subdue the Droog. Lângă porți stă un mercenar, numele lui e Rhut și contra sumei de 421250 gp te va însoți. Vorbește cu legionarul de după poartă, care pomenește de o fată răpită de Droog. Fata respectivă se numește Sikra și e un magician excelent, cunoscătoare atât a vrăjilor Combat Magic, cât și Nature Magic. Ca să o găsești, intră pe ușa ce arată ca un cap de schelet și deschide camera în care e ținută prizonieră, mișcând statuia de la capătul coridorului.

Cliffs of Fire – Mergi pe malul râului spre est până îl întâlnești pe Ulfgrim (Fighter - 455741 gp). Urmează marcajele spre Cliffs of Fire și fii gata de a face față numeroaselor ambuscade. După ce străbați câteva poduri foarte lungi într-un peisaj ce aduce a Marele Canion, poposește în orașul Droog și caută-l pe Nontaya, conducătorul (Quest: Journey to Castle Ehb). La ieșirea din orășel vei observa un războinic Droog, Crusader Goquua, ce luptă cu un Drake. Vorbește cu el spre a primi un quest: Slay the Ancient Dragon of Rathe.

Dragon's Rathe – la un moment dat ajungi la o răscruce de drumuri; unul duce spre Castle Ehb, iar celălalt spre Dragon's Rathe. Alege drumul spre cea de-a doua locație și pregătește-te pentru o luptă pe cinste. Dragonul Scorch, chiar dacă are 20000 hit points, nu va fi imposibil de înfrânt dacă ți-ai dezvoltat cum trebuie personajele. Acum întoarce-te și reia drumul spre Castle Ehb.

Castle Ehb – se află într-o zonă de câmpie și vei ști că nu ești departe când îl vei întâlni pe Lord Bolingar (Fighter) și un nou quest va apărea în jurnalul tău (Search for the King). Luptătorii Seck vor fi o reală provocare pentru tânărul tău party. Trebuie să ajungi sus la castel, ca apoi să cobori cu o platformă circulară la subsol. În încăperea cu mai multe celule îl vei găsi pe rege (celula din centru). Regele îți va încredința misiunea de a salva regatul (Quest: Vanquish the Seck) și îți va da cheia de la Chamber of Stars.

Chamber of Stars – după multe strădanii vei găsi podul ce duce spre camera cu pricina, ușor de recunoscut după dispozitivul în care trebuie pusă cheia. Statuile acționează ca niște manete care, odată activate, vor face accesibile câteva cufere cu obiecte utile. Astfel echipat poți să te avânți spre ultimul quest: Kill Gom. Gom are două forme: prima are 8000 hit points și e relativ ușor de învins, iar a doua are 11000 hit points, "rezolvată" cu câteva atacuri puternice și vrăji de summoning pentru a chema în ajutor monștri.

Acum poți adăuga încă un titlu la colecția de jocuri terminate.

■ Ionutziel

NEWS

Scientist Hunt

Iată un mod în care ura voastră față de oamenii de știință este exploatată la maxim. În modul acesta tot ceea ce trebuie să faceți este să omorâți cât mai mulți indivizi în halate albe (vă puteți gândi la ei și ca la doctori sau dentiști). De fapt, vor exista două echipe, fiecare dotate cu arme speciale gen ciocan sau drujbă, fiecare puse pe exanguinare cât mai violent posibil. Sincer, vă recomand drujba. Oricum mai multe găsiți dacă dați un clic pe [illegible]



Apocalypse Weapons

Armele apocalipsei!! Aoleu! Fugiți! Stați! Problema este următoarea: vorbim despre altceva așa că nu râdeți. În primul rând este un mod de Unreal Tournament și tot ce trebuie să faceți este exact același lucru ca și în UT original. Diferența este că aveți toate armele schimbate cu unele complet noi și șmecheroase, care sunt mult mai puternice decât cele pe care le cunoașteți atât de bine (dacă ați jucat, normal). Uitați-vă și voi aici: [illegible]





Tactical Ops: Assau

Opțiuni tactice... hm

Mda... este vorba de un MOD de Unreal Tournament care are aproximativ aceleași principii ca și CS. Ba până și armele sunt aceleași, cu diferența că nu sunt toate prezente. Practic nu e mare diferență decât în ceea ce privește realismul care este diferit în Tactical Ops. Adică, vreau să spun că este un alt tip de realism, la fel de paralel cu realismul realității și așa mai departe...

Probabil unii dintre voi ați auzit de el, dat fiind faptul că sunt lansate versiuni începând încă de acum 2 ani, ultima și cea mai reușită fiind cea de față.

Ce să faci

Faci ce poți, pentru că sunt două echipe, unii sunt teroriștii, iar ceilalți sunt aceiași băieți buni, Forțele Speciale, de care ne-am plictisit deja din jocuri, filme, știri și chiar de la biserică. Și dăi și luptă să rezolvi obiectivele care sunt cam aceleași ca și în Counter. Diferențe: respectivii aleargă ceva cam ciudat și boții se comportă total aiurea. Eu m-am jucat așa, ca la vreo zi, și m-am plictisit. E destul de aiurea, sincer. De-aia o să mă rezum la poveste, gamaplay-ul fiind așa de ușor de prevăzut. Așadar, în zilele noastre terorismul a luat-o razna și tot felul de prostii se întâmplă așa cum am mai descris în vreo 5-6 articole de-ale mele. Înainte de "îmbrâncirea gemenilor" din New York, era deja rău. Unde nu te aștepți, în stradă, la chioșcul de



Terasa leilor



Te-am văzu-am vă



...auț on Terror

... hm

ziare, la toaleta publică, în mijlocul pădurii, era plin de teroriști care nici una, nici alta făceau următoarele: puneau bombe, furau arme și substanțe chimice, luau ostateci și băgau în... rușinea moale a calului echipele de antitero care încercau să salveze celelalte echipe de antitero, venite să salveze... Și tot așa.

Ce să nu faci

"Cu mine să nu faci pe deșteptul", am spus eu emulatorului de inamic din joc, adică bot-ului după ce m-a omorât. Oricum, să știți că sunt pe lângă, unde mai pui că se blochează pe peste tot. Continuând povestea, pot să vă spun că echipa de antitero din Tactical Ops este încă una plină de succes pe lista celor 200 care vin și pleacă. E, asta e. Mai îmbătrânesc și ei. Și din mormanul de plictiseală pe care-mi odihnesc fundul, un mugure maroniu de nădejde scoate capul și privește înainte spre vest. Însă între atâția muguri maronii care formează vestul, vă dați seama că este foarte greu pentru unul mic și de post ca să se afirme. Așa că îl retez de la rădăcină cu foarfeca plăcerii, fără să-i las șansa măcar de a scoate un pic de... flux odorizant în plus. Iată-mă după pauză cu forțe proaspete și plin de optimismul zilei de ieri. Așadar, prea multe nu sunt de spus, doar că viața merge înainte și screenshot-urile vorbesc de la sine. Eu nu încerc decât să fac un pic de "entertainment" (că așa se zice mai nou prin unele locuri), pentru că altceva nu pot acum. Așa că, dansați?

Gata și asta

Precum vedeți, toxiinfecția alimentară își spune cuvântul. Adică să fim serioși, cine mai are chef de muncă în echipă când cele 2 milioane de bacterii din conserva de ananas fac wrestling în adâncimile intestinelor. Unde mai pui că lichefiază totul, anumite capete de sistem digestiv căpătând brusc altă funcție, executând operații în sens invers sau cu stări fizice improprii. "Dați-mi o brichetă", ar spune cineva oarecum în situația mea. Eu spun: "Dați-mi foc, că nu mai pot!!! Mă doareeee!!! Aoleu!!!". Dar cum Dumnezeu e mare, există antilaxativele. Și focul intestinal se diminuă la nivelul unei vâlvătăi de pâine prăjită cu usturoi. Sfatul meu: renunțați la ananasul în conservă și aruncați-vă o privire peste Tactical Ops. S-ar putea să vă și placă.

■ Locke

on-line www.tactical-ops.to



...e-am văzu...am văzut...



La prima persoană

NEWS

MOD PE CD LEVEL SEPTEMBRIE 2002

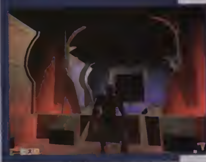
Western Quake 3

Continuând tradiția MOD-urilor Half-Life, și Quake 3 beneficiază acum de o conversie totală în stil western. Chiar dacă sunt eu tăticul MOD-urilor, pe ăsta nu am apucat să-l încerc. Așa că n-o să vă spun decât că aveți niște decoruri drăguțe foc și un set de arme format din minim un Colt Pacemeker, un Colt Lighting, 2 Remingtoane și 2 Winchestere plus o grămadă de feeling ce am auzit că te pune jos. Ca să vă lămuriți și voi, faceți o săritură pe [illegible]



Apocalypse

Debutăm în acest număr al revistei (cam târziu, știu) cu un MOD al unui joc ce nu cred că mai are nevoie de descriere: MORROWIND. Povestea se referă la o lume postapocliptică, ceva de genul Fallout, în care pe engine-ul de Morrowind veți juca până nu o să mai puteți... dacă o să vă placă, desigur. Cert este faptul că producția de MOD-uri pentru acest joc a luat o amploare extraordinară care va culmina se pare cu reconstrucția Ultima 9 pe acest engine. Pentru informații suplimentare privind Apocalypse, vizitați [illegible] (hehe, dacă nu are nume ce!?)



Chess Advantage II

Careul campionilor



Damă H7 șah, cal D7, dama H1 șah din nou... aaaa, salut, ce mai faceți? După ce acum câteva luni am analizat (împreună cu doi Maeștri Internaționali) bătrânul ChessMaster ajuns la versiunea 8000, am venit din nou cu șahul meu, pentru a vă plictisi pe unii, pentru a vă bucura pe alții...

Astăzi o să vă prezint ceva mai deosebit, și anume o suită de jocuri de șah, numită Chess Advantage II. Oldies but goldies, o să ziceți, dar pentru un joc de șah contează mai puțin anul în care a fost produs și mai mult puterea programului.

Instalare cu succes

După cum v-am spus, este vorba despre mai multe programe de șah (și nu numai, după cum vom vedea) într-un singur pachet; să luăm pe rând la puricat fiecare aplicație și să vedem ce ne oferă.

Cu primul joc ne-am mai întâlnit, este ChessMaster-ul 6000, asupra căruia nu voi insista, deoarece este ceva mai vechiuț și după ce-am jucat 8000 nu mai are același farmec. Oricum, dacă v-a fost dor de Josh Waitzkin, îl veți regăsi aici și sper să nu greșesc atunci când spun că, din punct de vedere al forței de joc, CM-urile 6000 și 8000 sunt foarte, foarte apropiate, cel vechi pierde puțin doar la secțiunea interfață, facilități etc.; oricum două CD-uri cu partide și tutoriale cred eu că sunt suficiente pentru orice jucător bun.

Acum să scoatem din pachet un alt program serios și anume Championship Chess. Deși totuși departe de ChessMaster din punct de vedere al dotării, pentru cei care-și mai amintesc de BattleChess (știți voi, jocu' ăla în care piesele se luptau între ele), jocul va fi o surpriză plăcută. Pentru un program din '95 grafica folosită la seturile de piese este într-adevăr deosebită; puteți alege între atmosfera plină de tensiune creată de samuraii japonezi sau priveliștea liniștitoare a unui peisaj marin, asta dacă jocul în sine nu vă prinde prea mult. Și ar trebui să vă prindă, deoarece forța de joc a programului este bunicică.

La doctor

Să vă spun drept, nu cunosc nici un Dr. Schiller, dar despre jocul de șah care-i poartă numele pot să spun două cuvinte. În primul rând grafica:... stai puțin, care grafică? Acesta este unul dintre jocurile de șah ce nu oferă senzații vizuale deosebite. Oricum, chestiunea în speță nu deranjează nicidecum un jucător serios; poate chiar este mai bine, poate jucătorul este capabil să judece mai bine dacă privirea nu-i este luată de ecran.

Probabil pentru a compensa lipsa graficii de calitate, programul este însoțit de un CD multimedia destinat jucătorilor de șah de toate nivelurile. Pe lângă regulile jocului, deschideri, partide clasice sau analiza diferitelor poziții, CD-ul conține o secțiune de întrebări (excelente pentru jucătorii începători-medii) în cadrul cărora vă puteți testa cunoștințele; conținutul este bine gândit și desenat, atât din punct de vedere grafic, cât și ca informație, și reprezintă un bun punct de plecare pentru cei ce vor să se inițieze în șah. Oricum, am mai spus-o, ca să ajungi valoros la șah trebuie să te plimbi cu cărțile de teorie și cu tabla de joc după tine...

Șah extrem

Legătura dintre șah și sporturile extreme o veți găsi în jocul "Extreme Chess" existent în pachet. Prima extremă este atinsă de grafica programului... din păcate, extrema de jos. Din punct de vedere al jocului efectiv stăm mult mai bine; cred că, dintre toate programele prezentate, este cel mai ușor de utilizat și oferă o serie de facilități de efect: îndrumările (hint-urile) vă sunt comunicate nu doar strict ca mutare, ci ca strategie de joc, primiți mesaje de genul "dezvoltă-ți tura" sau "preia controlul mijlocului", "antrenorul" vă ajută să anticipați mutările adversarului, vă sunt date ratinguri etc. Oricum, dacă nu vă interesează grafica și sunteți un jucător mediu, alegeți Extreme Chess; se descurcă excelent.

Cine este Milton Bradley?

Se pare că nu este o zi prea bună pentru mine; spre rușinea mea nici de Milton Bradley n-am auzit. Am găsit însă în pachet colecția de jocuri clasice oferită sub acest nume de Hasbro Interactive. Această suită de "jocuulețe pe tablă" (orice se poate juca pe o tablă de joc: șah, table, dame, go etc.) aș remarca-o în mod deosebit, ea trezindu-mi amintiri plăcute, amintiri despre o colecție asemănătoare, dar de jocuri cu cărți. Am rămas impresionat însă nu de jocul de șah (calculatorul se comportă absolut idiot pe primele trei niveluri de dificultate, doar pe al patrulea se mișcă cât de cât), ci de celelalte, frumos desenate și programate. Întotdeauna mi-au plăcut și o să-mi placă aceste colecții de "jocuri ușoare", le găsesc excelente pentru relaxare și "spălarea creierului".

Nu v-am pomenit încă nimic de "cireașa de pe tort": la toate aceste "bunătăți" veți primi un cont gratuit la un club de șah prin Internet, unde veți putea juca împotriva altor pasionați de acest joc. Oh, o să gândiți, dar un cont gratuit îmi oferă și Yahoo!Games și MSN Gaming Zone și Pogo... eu vă spun că nu este vorba de același lucru, ci de un club destul de serios, cu o atmosferă foarte plăcută, unde vă veți petrece multe seri de-acum încolo.

■ Mircea



Medal of Honor: Frontline

Acelaşi nume, un nou joc

Câţi dintre voi au aflat până acuma că seria Medal of Honor nu a început cu Allied Assault-ul de pe PC? Că au mai existat 2 jocuri din aceeaşi serie pe PSX (Medal of Honor şi Medal of Honor: Underground)? Ei bine... Aflaţi acum. V-am spus asta ca să nu vă surprindă apariţia lui Medal of Honor: Frontline pe PS2, pentru că ştiu cât de puritani suntem noi ăştia, fanii PC-ului, când vine vorba de a porta un nume de succes pe alte console.

Fără aliaţi, salturi şi asalturi...

Eu unul mă aşteptam ca Frontline să fie doar un port al Allied Assault-ului de pe PC pe PS2 şi după prima misiune (Omaha Beach, evident... identică cu prima misiune din Allied Assault) eram sigur că nu mă înşelasem. Dar a greşi e omeneşte, aşa că odată cu a doua misiune am realizat că singurele lucruri care leagă cele două jocuri sunt numele seriei şi al personajului principal. E adevărat că misiunile din cele două jocuri seamănă între ele prin locaţiile în care o să te plimbi şi prin ordinele pe care trebuie să le duci la bun sfârşit (de exemplu atât în MoH: AA, cât şi în Frontline te vei lupta în Franţa sau va trebui să scufunzi un submarin), dar asemănările se opresc la nivelul de concept, mai departe (design-ul misiunilor şi al nivelurilor) cele două jocuri sunt cât se poate de diferite unul de celălalt.

Revenind la jocul şi la consola noastră, ţin să spun că, din punct de vedere grafic, Frontline mi s-a părut mai atrăgător decât Allied Assault. Lăsând la o parte rezoluţia limitată de televizor, Frontline dă dovadă de o mai mare atenţie la detaliu şi, hai că trebuie să o spun, o paletă de culori mai vii. Despre atenţia la detaliu vă spun numai atât: oameni buni, la debarcarea de la Omaha Beach apar în jocul de faţă zeppeline, multe... e plin cerul de ele... şi ştiţi ceva? Arată demenţial! Şi tot astfel de mici surprize o să întâlniţi pe tot parcursul jocului. Cât despre culorile din joc, eu unul am fost întotdeauna de părere că Allied Assault promova imaginea unei Europe şterse, pictată în nuanţe de gri şi verde. Mă rog, or fi vrut ei să ne transmită dramatismul acelor zile de război, dar hai să fim serioşi... un pic de culoare nu strică niciodată.

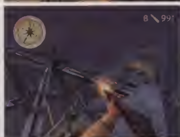
Dacă mouse nu e, nimic nu e!

Nu reuşesc să înţeleg un lucru: de ce există FPS-uri pe console? De ce mă chinuie producătorii cu jocuri care s-ar juca excelent cu un mouse, dar pentru care am la îndemână doar un amărât de













joy-pad. De ce?! Probabil că există destui demenți care s-au obișnuit cu joy-pad-urile într-un asemenea hal, încât să poată juca un FPS așa cum joc eu Counter cu mouse-ul. Asta e, bravo lor... eu unul nu o să reușesc asta niciodată. Și atunci ce să fac? Pun jocul pe easy și dau să cad sub scaun de râs de fiecare dată când mă întâlnesc cu un inamic. Păi să mă fi văzut la debarcare cum stăteam mândru și neatins de gloanțe în mijlocul măcelului, cum fumam pasiv o țigară fără ca nemții să reușească să-mi dea nici măcar o ghiulea în cap. Eh... crunt. Jocul devine în cazul ăsta o fugă împiedicată printre inamicii care se chinuie să mă nimerească de la 2 metri. Și problema e nu că nu reușesc ei să mă nimerească, ci că nu reușesc EU să îi ating. Dacă însă reușiți să găsiți calea spre "sufletul" controler-ului, atunci măriți gradul de dificultate al jocului și o să observați că este un FPS chiar reușit (de unde știu?... mi-a spus mie cineva...).

Singura problemă MAJORĂ pe care am întâlnit-o se referă la structurarea misiunilor. În Frontline, acestea sunt structurate pe mai multe obiective, aranjate în ordine, frumos, undeva pe ecran (asta dacă știi ce tastă... mă rog, buton să



apeși). Inițial nu am dat prea mare importanță ordinii în care erau aranjate, dar după ce...

Să vă explic: într-una dintre primele misiuni aveam de eliminat inamicii din simplul motiv că îmi stăteau în cale. Ordinele mele sunau cam așa: 1) intră în oraș și ajută-ți camarazii blocați în primele străzi; 2) folosește mitraliera din turnul bisericii pentru a elimina inamicii din piața orașului...; 6) ascunde-te într-un submarin.

Buuun... am eliminat orice element care știa ce-i aia "huhn" din oraș și am purces la a mă folosi de submarinul cu pricina. Evident, nu am reușit pentru că nu folosisem mitraliera din turnul bisericii... Și dă-i și întoarce-te până în oraș, găsește biserica, târăște-te până în vârf și



folosește mitraliera... pe cine? Păi pe inamicii pe care îi mai omorâsem odată și care reapăruseră fericiți în piața principală a orașului. Păi se poate...?!

Una peste alta, lăsând la o parte micile scăpări de design, jocul este unul cât se poate de bine realizat și, în cazul în care reușești să stăpânești controler-ul de PS2, cât se poate de plăcut de jucat.

■ Mitza

Titlu	Medal of Honor: Frontline
Producător	Electronic Arts LA
Ofertant	Best Distribution tel. 021-345.55.05
Consolă PS2 oferită de Best Computers	

Câștigătorii lunii iulie

7

La concursul LEVEL împreună cu InterCom Film, Boloveschi Radu din Baia Mare a câștigat o bluză "Men in Black II".

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Neverwinter Nights a fost câștigat de către Homei Șerban din București.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Suzuki Alstare Extreme Racing 2 a fost câștigat de către Erimia Adrian din Constanța.

La concursul LEVEL împreună cu Monosit Conimpex, jocul GP 500 a fost câștigat de către Baciu Laura din Cluj-Napoca.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Lorincz Imola din Tg. Mureș a câștigat un Thrustmaster Dual Analog 2 Gamepad.

LEVEL și Sony au oferit 10 jocuri PlayStation următorilor: Irimia Laurențiu (Adjud), Popa Gabriel Ionuț (București), Neacșu Dragoș (Moreni), Dragotă Claudiu (Craiova), Sorea Andrada (Făgăraș), Rozsos Antonio (Arad), Ionescu Zamfira (București), Bartalis Petru (Timișoara), Apostiu Mihai (București), Coman Ciprian-Mihai (Ploiești).



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție 0268-415158 sau 0268-418728.

HARDWARE

Asus V8170 Pro

De obicei, când rostim numele Asus, ne gândim la produse de calitate, care să exceleze atât din punctul de vedere al accesoriilor, cât și al dotării, al împachetării etc. În cazul de față avem de-a face cu un produs care la prima vedere m-a lăsat extraordinar de surprins. Deși are un aspect destul de sărăcăcios, este prezent tot ceea ce este necesar unui accelerator grafic. În primul și în primul rând nu trebuie să uit de chipset-ul grafic care se întâmplă a fi un produs nVidia sub al său nume de cod GeForce 4 MX 460, alături de o memorie DDR Samsung de 3,6 nanosecunde, care totalizează o valoare de 64 MB. Fiind o variantă mai "scurtă" probabil pentru a face economie de sticlo-textolit (aaa, deja sunteți în delir...) – ăsta reprezintă materialul de culoare, verde în cazul nostru, în care de obicei se înfing efectiv toate piesele sau componentele electronice – mulți cam strâmbă din nas când o țin în mână, însă rezultatele testelor îi oferă cu adevărat niște surprize. Sistemul TV Out, căci se poate aminti așa ceva și în cazul acestei plăci, oferă o imagine clară și deosebită, fie chiar și pe un televizor nu foarte performant. Pentru aceia dintre noi care dețin un receptor TV cu diferite intrări de semnal video, această placă este însoțită și de un adaptor ce permite trasmitere de semnal video fie în mod RCA, fie SVHS. Dotările software ce însoțesc acest accelerator grafic sunt excepționale. Am găsit nu mai puțin de 5 CD-uri ce conțin pe lângă clasicele drivere sau detonatoare, câteva jocuri full, ce-i drept mai vechi, însă unora dintre noi, celor mai melancolici, le pot trezi câteva amintiri plăcute, zic eu.

Producător	Asus
Ofertant	Depozitul de Calculatoare Tel: 021-221.73.77
Preț	108 USD (fără TVA)

flash flash flash

PDF-uri pe telefoane mobile

Adobe Portable Document Format (PDF) reprezintă la ora actuală cea mai lejeră metodă de transport al documentelor digitale. În această perioadă, Adobe Systems, compania-mamă a acestui tip de documente, oferă gratuit versiunea beta a utilitarului Adobe Reader pentru sistemele OS Symbian. Această ofertă se adresează utilizatorilor de telefoane mobile ce suportă transferuri de date și rulează acest OS. La o primă strigare, Nokia deja va adopta această nouă facilitate cu telefoanele Nokia 9290 Communicator și Nokia 9210 Communicator. Pentru cei interesați acest soft poate fi găsit și download-at de pe site-ul Adobe.



Linux devine utilizat și în proiectare

Nevoia de putere de calcul a inginerilor de la MTU Aero Engines pentru proiectarea anumitor tipuri de motoare a dus la modificarea structurii informatice a companiei. Combinată cu aceasta, înțelegerea este foarte avantajoasă din punctul de vedere al raportului preț/performanță. Pentru acest proiect se folosește un cluster Linux ce este format din nu mai puțin de 64 de servere configurate standard Dell PowerEdge 1550, ce sunt montate în rack-uri. Fiecare computer este dotat cu două procesoare Intel Pentium III la 1,13 GHz și rulează versiunea de Linux SuSe Linux Enterprise Server 7. Cantitatea de memorie totală astfel adunată este de 144 GB SDRAM. Sistemele sunt legate într-o rețea de 2Gbit/sec. de tip Myrinet și Fast Ethernet.

Inno 3D Tornado GeForce 4 Ti 4200

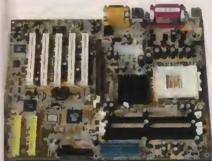


O placă video care prin comportamentul ei a surprins foarte multă lume. Pe lângă un design destul de "colorat", Inno 3D Tornado dispune cam de toate dotările unei plăci actuale. În primul rând connector-ul DVI, care alături de adaptorul ce însoțește placa, oferă posibilitatea transformării acestuia în cel de-al doilea conector VGA. Conectorul pentru TV Out este și el prezent și, alături de cablurile destinate acestui scop, se poate alege tipul de ieșire: RCA sau SVH5. Cei 64 MB de memorie sunt realizați de celebra firmă Hynix și au un timp de acces de 4 ns. În ceea ce privește bundle-ul software ce vine cu această placă, nu pot să zic nimic altceva decât că este arhisuficient. Este imposibil să nu găsești drivere, jocuri, software pentru tweak-ing, player-e video, editoare video ș.a. Pachetul stă cam prost la capitolul documentației. Nu se găsește nimic altceva decât o broșurică scrisă în chineză și engleză. Totuși, pentru a mai clăti ochii unora dintre noi, placa este însoțită și de un petic ce poate fi folosit drept mouse pad. Adevărul e că arată destul de bine. Are culori vii.

Producător	Inno 3D Tornado
Ofertant	Depozitul de Calculatoare Tel: 021-221.73.77
Preț	150 USD (fără TVA)

Abit NV7-133R

O placă de bază ce conține cam tot ceea ce ar trebui pentru o rețetă perfectă. În primul rând, această reapariție sub denumirea NV7 – 133R. Avantajul major al acestei reveniri este dat de înlocuirea GPU-ului cu un model GeForce 2 MX. Chipset-ul nVidia nForce 415D este prezent și el la datorie. Cantitatea maximă de memorie ce poate fi montată în cele trei sloturi este de 1.5 GB, nimic altceva decât DDR. Controlerul RAID, HPT372, unul din ultima generație de altfel, realizat de HighPoint, permite o opțiune pe care, din păcate, nu foarte multă lume o știe sau o folosește. El este cababil să creeze așa-zisa matrice RAID. Spre exemplu, dacă se conectează două HDD-uri 0 și 1, prin acest procedeu ele devin 0+1 și este recunoscut ca o singură partiție. Pentru melomani există o soluție on-board oferită de MCP-D, soluție ce poate integra sunet pe șase canale, clar și fără prea multe distorsiuni. Dacă se preferă o soluție digitală, se oferă spre utilizare și un conector SPDIF pentru emiterea semnalului audio într-un format mult mai apreciat de profesioniști. Pentru micii jucăuși sau pentru accesul la Internet se poate folosi soluția Lan-ului, care este de asemenea inclus, în special datorită prezenței controlerului RTL8100L (Realtek), acceptabil de altfel. Cu alte cuvinte, Abit NV7-133R este o placă de bază accesibilă, cu dotări extraordinare, cu o ținută excelentă la "drum lung".



Producător	Abit
Ofertant	Tape Computer Tel: 021-330.57.83
Preț	127 USD (fără TVA)

flash flash flas

Memorex Super combo Drive

Furnizor de produse digitale de stocare optice, Memorex a anunțat parteneriatul cu comania Ricoh pentru a produce o super unitate "seven in one". Astfel această nouă unitate DVD-RW+R Internal ReWritable va suporta toate formatele de medii optice actuale: DVD-RW, DVD-R, DVD-ROM, CD-RW, CD-R și CD-ROM. Această unitate de mare viteză va oferi o supersoluție DVD totală și va completa mediile DVD și CD pentru înregistrare ale Memorex Products. Unitatea va fi în stare să ardă 4,7 GB de date pe un singur disc DVD.



HP vs Fotografia Tradițională

Introducerea pe piață a opt noi produse pentru imaginile digitale face să confirme faptul că HP-ul a realizat cea mai mare lansare de produse din istoria companiei HP. Această nouă serie este condusă de Imprimantele HP Photosmart 7550, 7350, 7150 și130. În cadrul aceleiași serii Photosmart sunt așteptate și camerele digitale HP Photosmart 720, 620, 320. Noua ofertă astfel realizată va fi în stare să realizeze fotografii digitale la o calitate net superioară celei tradiționale. O astfel de fotografie, realizată cu noile produse, va avea aceeași rezistență a culorii, de cel puțin 73 de ani.



USB: UNIVERSAL SERIAL BUS

USB? De une vine? Cu ce se mănâncă? Cine îl folosește? Întrebări cu care nu foarte multă populație s-a legat la cap. USB, sau cum îi zice în engleză, Universal Serial Bus, nu este nimic altceva decât un mijloc de comunicare foarte simpu de folosit, din ce în ce mai folosit în ultima perioadă. Modul de utilizare, compatibilitatea excelentă cu modul Plug&Play și o rată de transfer vizibil mai ridicată decât porturile existente la data apariției USB-ului îi conferă un avantaj net, exceptând porturile de fireware sau USB 2.0 (de care ne vom ocupa cu o altă ocazie). Conectori utilizați sunt de mai multe genuri, însă cei mai uzitați sunt cei de Tip A și respectiv B.

Tot soiul de dispozitive externe cu conectare prin USB, care ne sunt de un real folos în viața de zi cu zi, încep să își facă apariția pe piață. De la mouși și tastaturi și până la imprimante sau chiar monitoare, am primit o "gașcă" de produse spre testare, iar impresiile rezultate vor fi așternute în cele ce urmează.

USB Video Adapter With Audio

Principalul scop al acestui dispozitiv este acela de a facilita unui utilizator operațiuni de captură de sunet și imagini de pe diverse dispozitive externe cum ar fi WEB Cam-uri, video player-e sau alte surse. Acest adaptor este ideal pentru aceia dintre voi care doresc să obțină rezultate acceptabile într-un interval foarte scurt de timp. Cu ajutorul unor aplicații de prelucrare și captură video (ce sunt deja incluse pe CD-ul ce însoțește acest produs) este posibilă realizarea unei poze la o rezoluțe maximă de 640 x 480, iar a unei secvențe video la rezoluția maximă de 320 x 240 cu un rată de 30 de fps-uri. Rolul acestui adaptor este acela de a trasforma atât semnalele video, cât și pe cele audio analogice în semnale digitale ce pot fi transmise PC-ului foarte ușor prin portul USB. Înregistrarea poate începe prin simpla apăsare a butonului de capture de pe partea superioară a dispozitivului.

Producător	Georgia Technology
Ofertant	Seektron
	Tel 0244-185.920
Preț	72 USD (fără TVA)



BAFO USB-to-Ethernet Adapter



Placă de rețea externă... așa ar numi unii acest dispozitiv. În schimb alții nu îi prea văd rostul. Există o oarecare confruntare între ei. La ce mi-ar folosi un astfel de dispozitiv când există sute de modele de plăci de rețea interne cu diferite valori pentru ratele de transfer? Răspunsul s-ar învârti undeva în jurul unei afirmații de genul: am calculatorul sigilat și mi-e lene să merg până la fumizor și să-l pun să îmi instaleze o placă de rețea, sau am atât de multe plăci înfipte în placa de bază, încât nu mai am nici un slot PCI sau ISA liber. Adevărul e că în zilele acestea sloturile ISA sunt pe cale de dispariție, așa că varianta PCI a câștigat întreg teritoriu'. Dispozitivul este capabil să ofere acces atât într-o rețea Ethernet, cât și Fast Ethernet, ceea ce înseamnă 10/100 Base-T (10/100 Mbps). Led-urile de stare informează utilizatorul asupra condițiilor în care s-a realizat conexiunea cu rețeaua.

Producător	Bafo Tehnologies
Ofertant	Seektron
	Tel 0244-185.920
Preț	30 USD (fără TVA)

USB Converter for RS232 Series

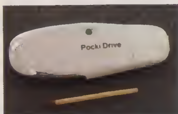


Sunteți un utilizator înrăit al porturilor seriale? Credeți că cele deja existente pe placa de bază nu vă sunt suficiente? Ei bine, avem și o soluție. Un dispozitiv cu rol de convertor al unui port USB (dacă mai aveți vreunul liber) într-un port serial. Acesta este însoțit și de o dischetă al cărei conținut îl reprezintă în mare parte driverele necesare instalării sub Windows 98. Design-ul compact și viteza de transfer va permite ca și dispozitivelor care în mod normal se conectau la portul serial să comunice cu PC-ul în condiții mai... omenești.

Producător	Bafo Tehnologies
Ofertant	Seektron
	Tel 0244-185.920
Preț	21 USD (fără TVA)

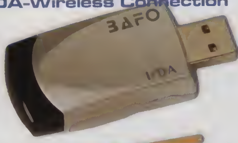
USB Pocki Drive

O soluție de stocare de date, pentru portul USB este oferită și de Pocki Drive Flash. Cu o capacitate de stocare extraordinară de 256 de MB oferă cea mai bună soluție pentru a înlocui HDD-urile așa-zis mobile. Dimensiunile mici și o rată de transfer de aprox. 1000 kBytes/sec pentru citire, respectiv 850 kBytes/sec. pentru scriere oferă o soluție foarte lejeră de transport al datelor. Dispozitivul este prevăzut cu un indicator LED ce are rolul de a semnaliza utilizatorul asupra diferitelor "evenimente" ce au loc în acel moment. Dispozitivul este lipsit de drivere pentru Windows 98, în schimb funcționarea sub Windows XP este ireproșabilă.



Producător	Pocki Dirve
Ofertant	Depozitul de Calculatoare
	Tel. 021.2217377
Preț	USD (fără TVA)

IrDA-Wireless Connection



Atenție! ... Se închid ușile... ? Hehe, glumeam, ceea ce vroiam să zic este faptul că intrăm în zona wireless. Aceeași companie Bafo ne oferă o soluție wireless IrDA (Infrared Data Association). După cum cred că v-ați dat seama, comunicarea între diverse dispozitive ca telefoane sau diferite tipuri de imprimante, se realizează prin infraroșu. Din păcate, această tehnologie nu prea a câștigat foarte mulți adepți, motivele nefiind prea bine puse în lumină. Sincer îmi pare rău pentru ea, deoarece din punctul de vedere al prețului reprezintă o soluție destul de fiabilă, însă... unii sunt de o altă părere.

Producător	Bafo Tehnologies
Ofertant	Seektron
	Tel 0244-185.920
Preț	43 USD (fără TVA)

Mitsumi Bluetooth USB 1.1 Adaptor

O altă soluție wireless, mult mai fiabilă, însă simțior mai scumpă o reprezintă folosirea tehnologiei Bluetooth. Cu o putere de transmisie și recepție de maxim 10 metri Mitsumi Bluetooth oferă aproape cea mai bună soluție office de comunicare între mai multe dispozitive (imprimante, PDA-uri, notebook-uri, telefoane mobile) în același timp. Rata de transfer a datelor este cuprinsă între 723,2 kbps în mod asimetric și 433,9 kbps în mod simetric. Niște valori destul de acceptabile ținând cont de faptul că greutatea dispozitivului este de aprox. 9 grame. ?

Producător	Mitsumi Tehnology
Ofertant	Depozitul de Calculatoare
Preț	66 USD (fără TVA)



Bafo Easy Traveler



Bafo Easy Traveler sau cum să îți iei harddisk-ul la plimbare prin parc sau într-o excursie pe munte. Bafo Easy Traveler nu este nimic altceva decât o adaptare a clasicelor Rack-uri pentru portul USB. El permite montarea unui HDD normal de 3.5 inch și astfel el se transformă automat într-un harddisk portabil. Avantajul? "Cari" cu tine o cantitate mai mare de date sau ai la dispoziție un mod mai lejer de conectare la un alt computer? Vă zic eu. Și una și alta. Cu un astfel de dispozitiv se împușcă 2 sau mai mulți iepuri cu un singur glonț... de parcă ar sta toți așa aliniați... ?. Procedeul de montare este relativ simplu. Se desface capacul, se montează un HDD (de o capacitate... de cât dispune fiecare), se fac conexiunile interne, se prinde în șuruburi, se reatașează capaciocul și sunteți gata de plimbare. Nu uitați însă de cablul de alimentare și cel de conectare la portul USB. Lipsa unuia dintre ele poate duce la urmări dezastruoase pentru pantofii dumneavaoastră. Aminteam de USB, că tot am trancănit până aici numai de el: acest Easy Traveler este capabil să comunice chiar și cu porturile USB 2.0. Vă dați probabil seamă că asta înseamnă cu adevărat viteză de transfer. Aproape că respectivul HDD se află conectat direct în sistem. Partea mai dură e că nu toți dispunem de minunea unui USB 2.0, însă... acest aspect îl trecem la un alt capitol.

Producător	**Bafo Tehnologies**
Ofertant	**Seektron**
	Tel 0244-185.920
Preț	**71 USD (fără TVA)**

Aiptek ScanCam Flex

Și... dacă tot am terminat cu stocarea și plimbarea de informații, e timpul să ne arătăm chipul luminos și fraged ca de copil. Unde? Doar nu la soare... În fața unui Web Cam, evident. E timpul să zâmbim frumos prietenilor noștri și să facem party online. Vorba aia, mai o bârfă, mai o glumă, mai o schimonosire a feței, că e mare grădina... Internetului. Cel mai bine puteți realiza acest lucru cu Aiptek ScanCam Flex. Este un WebCam foarte mobil. Îl apuci de "gât" și îl poziționezi cum vrei tu. Eventual, poți face în așa fel încât să te vezi invers... cu capul în jos. Rezoluția maximă de care este capabilă această cameră este de 640 x 480 la un frame rate de 30 fps-uri. Datorită senzorului optic CMOS, acest dispozitiv poate fi folosit și pe post de scanner.

Suportul hardware de care dispune permite capturarea de imagini la o calitate deosebită, iar cu ajutorul unui soft OCR, se poate foarte bine trece la recunoașterea de caractere dintr-un document. Partea mai neplăcută este aceea că Aiptek ScanCam Flex este lipsit de auto focus, procedeu ce se realizează manual. Softul ce se găsește pe CD este foarte variat. Începând de la cel pentru video conferințe și terminând cu soft pentru editare video, toate sunt oferite cu licență și cu serialele aferente. Modul de conectare nu este altul decât USB.

Producător	**Aiptek**
Ofertant	**Depozitul de Calculatoare**
Preț	**40,3 USD (fără TVA)**



Pinnacle PCTV

Oare la ce o mai fi bun un TV Tuner în zilele de astăzi??? La jucat online? La vorbit pe chat-uri?? Sau… la jucat fotbal cu telecomanda acestuia? Nu, categoric nu. De altfel nu vă recomand să faceți asta acasă. Un TV Tuner îl puteți folosi foarte lejer la vizionarea unor canale de televiziune, la înregistrarea unor emisiuni din grila lor de programe... etc. Și oare cine le-ar face mai bine decât un Pinnacle? Vă zic eu... un studio profesional de televiziune. J. Glumeam. Bineînțeles, Pinnacle a pus la dispoziție o gamă foarte variată de produse mai mult sau mai puțin profesionale. Din categoria celor mai puțin profesionale, însă pentru home use, o soluție excelentă este această placă TV Tuner Pinnacle PCTV, care permite capturi de imagini sau secvențe video, real time, folosind standardele de compresie MPEG 1, MPEG 2 sau DV. Bineînțeles, acestea pot fi alese în funcție de calitatea la care se dorește a fi înregistrat respectivul clip video. Pentru a face o delimitare între ele, au fost atribuite standardelor denumiri precum VideoCD, Super VCD și în cele din urmă format DVD.

O funcție a software-ului ce însoțește acest produs, pe care nu am întâlnit-o la foarte multe modele de tuner-e este aceea care permite autorecunoașterea canalelor recepționate și astfel se realizează o matrice ce poate fi folosită în cadrul opțiunii de Multi-channel. Modul de instalare este relativ simplu. Să nu uităm totuși de un port COM de care o să avem absolută nevoie. Pinnacle PCTV este prevăzut cu o telecomandă extrem de ergonomică. Aceasta are nevoie de un asemenea port pentru montarea unui receptor de semnal optic. Amplasamentul tastelor este foarte bine gândit, astfel accesul către diferite funcții ca Video Text, Web Text, schimbarea canalelor sau modificarea volumului se vor realiza foarte simplu și comod. CD-ul de instalare conține pe lângă drivere și utilitare (diferite player-e, codec-uri și zeci de manuale în diferite limbi) conține și un soft, pe numele său Pinnacle Studio 7, dedicat pentru editare software a imaginilor și filmelor dintr-un PC. Partea cea mai proastă a acestuia, care la versiunile mai vechi nu se prea practica, este versiunea Trial a programului. Aceasta nici măcar nu permite capturarea unor secvențe video, nici măcar de pe propriul TV Tuner. Un impediment care sper ca pe viitor să nu mai apară...



Producător	Pinnacle Systems
Ofertant	[illegible] Computers
	Tel 021-2225041
Preț	60 USD (fără TVA)

Waitec Storm 32x10x40x



De această dată este vorba de o unitate CD-RW al cărei producător, Waitec, este mai cunoscut, cel puțin pe piața din România, în special pentru MP3 portabile, de diferite dimensiuni, cu diferite metode de funcționare ș.a. Dacă tot s-au apucat de produs și astfel de "aparate", să vedem cam ce știe să facă. Pentru început vă mărturisesc că este posesorul a nu mai puțin de 4 MB memorie cache, ceea ce îi oferă o oarecare siguranță a scrierii, în special pe sisteme mai lente. Vă mai amintesc că pentru citirea unui CD, această unitate este capabilă să îl rotească la o viteză maximă de 40x. În schimb la capitolul scriere este posibilă și atingerea valorii de 32x. Asta bineînțeles dacă dispuneți de "mediile plastice" care să permită să fie scrise la asemenea viteză. Dacă ar fi să discutăm despre rescrieri aici, situația e puțin mai complicată. Viteza maximă admisă este doar cea de 10x. Într-adevăr, CD-RW-urile care să suporte o astfel de viteză de rescriere nu sunt foarte multe.... însă viitorul ... promite. Un alt atu este faptul că nivelul zgomotului este destul de scăzut. Este ca o pisică ce toarce liniștită în colțișorul ei. Pentru transferul datelor se folosește modul UDMA2, standard pe care, la ora actuală, îl cunosc aproape toate plăcile. Waitec Storm32 dispune de tehnologia de protecție la scriere SafeLink, cu rolul de a elimina erorile de tip buffer underrun. Din punctul de vedere al dotărilor, această unitate a venit cu lecția învățată, adică exact cu tot ce trebuie, începând cu șuruburile de prindere și terminând cu cablul audio. Din punctul de vedere al dotărilor software, Waitec Storm este însoțit de un CD original Nero cu ultima versiune, 3 manuale, dintre care unul explică modul de instalare al programului de "prăjit". Totuși, pentru aceia dintre voi care vor dori să folosească unitatea pe post de CD-ROM sub DOS, producătorii livrează și o dischetă cu drivere pentru un astfel de sistem de operare.

Producător	Waitec
Ofertant	Flamingo Computers
	Tel 021-2225041
Preț	73 USD (fără TVA)

Hard Drive TesssT

Toamna se numără bobocii. Așa zice o veche zicală românească. Noi, cum nu prea avem crescătorie de gâște, vom număra altceva. Dacă bani nu, firele de păr smulse nu, nervi tocați nu, îmi rămân oițele din vis care sar fericite peste țarcul care și așa a devenit foarte mic. Se duc și ele să pască liniștite pe plaiuri verzi și pitorești. Dar oare v-ați întrebat vreodată de ce "fug" oițele din țarc ??? Unii vor zice că nu le place mâncarea, alții că sunt prea aglomerate, prea înghesuite. Răspunsuri adevărate, depinde din ce colț al țarcului privești. Așa se va întâmpla și cu sărăcuții octeți care nu mai au loc prin harddisk-urile noastre... J Ați vrea voi să găsiți un mp3 abia răsuflând undeva prin carcasă și care să țipe că dacă îl salvezi, îți îndeplinește trei dorințe... Și întocmai ca să evităm astfel de "accidente" suntem nevoiți să ne luăm harddisk-uri mai mari, că vorba aia, e considerată una dintre cele mai importante componente dintr-un computer. Piața de HDD-uri e destul de vastă și calmă. Spre entuziasmul nostru au intrat pe un făgaș mai lejer în care nimeni și nimic nu mai face vâlvă în jurul unui platan în plus sau al unui transfer mai "țapăn" al datelor. Totuși există câteva nelămuriri: cum facem deosebire între ele? Toate seamănă între ele: același format "box", același tip de șurub le fixează în carcase... și multe altele. Singurul lucru care face diferența este performanța. Drept urmare, le-am adunat frumușel și le-am pus la treabă... așa, să vedem care e mai tare în petec. Iar rezultatele nu au întârziat să apară.

Permiteți să raportez: toate drive-urile au fost testate pe același sistem echipat doar cu un procesor Pentium IV la o frecvență oarecare de 2 GHz, amplasat pe o placă de bază Gigabyte GA-8IEXP. Toate procesele s-au derulat conform programului datorită memoriei DDRAM de 256 MB și a unui controler IDE RAID pe nume Highpoint HPT372 la ai cărui conectori au fost legate unitățile ce foloseau ca interfață standard-ul ATA 133. Scorurile au rezultat în urma mediei aritmetice între anumite aplicații specializate pentru asemenea teste, dintre care HD Tach 2.61 a dat verdictul final.

■ BogdanS

Producător	IBM	IBM
Familie/Clasă	Deskstar 120GXP	Deskstar 120GXP
Cod	IC35L060AVVA07-0	IC35L040AVVA07-0
Firmware	VA3O	VA2O
Distribuitor	Alliance Computers / Spot Digital / Ultra PRO Computers	Depozitul de Calculatoare
Telefon	021-4107910 / 021-4110675 021-2117090	021-2217377
Preț [USD]	90 / 84 / 85	70
Caracteristici		
Interfață	ATA100	ATA100
Viteză de rotație [RPM]	7200	7200
Dimensiune cache [KB]	2048	2048
Capacitate [GB]	60	40
Zgomot idle [dB]/Zgomot full seek [dB]	3/3.1	3/3.1
Măsurători		
Utilizare CPU [%]	3,8	3,7
Transfer în rafală [MB/s]	90801	90693
Rata medie de transfer la citire [MB/s]	36,46	37,61
Rata medie de transfer la scriere [MB/s]	36,11	36,13
Timp mediu de acces [ms]	12,9	13,2
Performanță		
Nota	90,52	90,96

Western Digital	Maxtor	Maxtor	Seagate	Samsung	Seagate
Caviar	DiamondMax Plus D740X	DiamondMax Plus D740X	Barracuda ATA IV	SpinPoint P40	Barracuda ATA IV
WD400BB-00DEA0	6L080J4	6L040J2	ST360021A	SP4002H	ST340016A
05.0	A93.	A93.	v3.10	QU10	v3.75
Ultra PRO Computers	Depozitul de Calculatoare/ Ultra Pro Computers / Asbis Romania	Depozitul de Calculatoare / Spot Digital	Asbis Romania / Ultra PRO Computers	Deck Computers	Ultra PRO Computers / ProVision Software Division
021-2117090	021-2217377 / 021-2117090 / 021-2240511	021-2217377 / 021-4110675	021-2240511 / 021-2117090	021-2217400	021-2117090 / 021-3211568
75	123 / 107 / 110	76 / 73	99 / 92	68	73 / 80
ATA100	ATA133	ATA133	ATA100	ATA100	ATA100
7200	7200	7200	7200	7200	7200
2048	2048	2048	2048	2048	2048
40	80	40	60	40	40
3.5/3.7	3/3.5	3/3.5	2.1/2.8	3.15/3.3	2.1/2.8
3,5	3,3	3,2	3,7	3,1	3
89106	117122	117302	71501	83004	69421
39,18	33,51	34,78	35,90	36,59	36,65
38,68	33,90	34,65	35,69	36,05	36,28
13,5	12,8	13,5	14,1	15	15,1
89,60	84,67	85,87	83,19	85,10	84,50

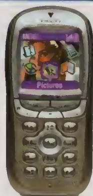
Get Mobile!!

Philips Fisio 820

O pată de culoare apare în viața celui care are un astfel de model de telefon mobil.

Philips Fisio 820 dispune de un ecran ce permite afișarea a nu mai puțin de 9 linii de text sau a imaginilor în maxim 256 de culori. Dimensiunile telefonului sunt de 98 x 47 x 21 mm și cântărește doar 85 de grame cu tot cu acumulator. Dacă tot am amintit de acumulator, modelul standard de 700 mAh Li-ion este în stare să "țină" telefonul în viață pentru 6 ore în modul talk, iar în modul standby pentru o durată de peste două săptămâni. Philips Fisio 820 funcționează în rețele EGSM 900 și GSM 1800. Browserul v1.2.1 pentru WAP și cele 500 de locații de memorie destinate agendei telefonice sunt nelipsite. Alături de acestea, funcțiile de apelare vocală, bluetooth sunt și ele prezente. Modelul de față include și alți 500 KB de memorie pentru gestionarea celor 3 conturi de e-mail ce pot fi operate de pe el.

Producător: Philips Co.





Telit GM 884 GPRS

Un nume fără o rezonanță deosebită pe piața românească. Încă...

Aceștia au realizat un model deosebit de telefon mobil, foarte practic, cu funcții multiple și cu un design special. Greutatea medie este de 60 de grame. Modelul standard dispune de un acumulator Ni-Mh de 550 mAh. Dimesiunile sunt de 107 x 54 x 22 mm. Telit GM 884 GPRS este capabil să opereze pe toate rețelele 900/1800/1900, atât GSM cât și EGSM. Pe lângă toate acestea se remarcă și prezența serviciilor de GPRS. Teoretic, această caracteristică oferă terminalelor un transfer de date de până la 150-170 kbps pentru download. Practic însă, această valoare este atinsă foarte rar. În mod curent aceasta se încadrează în jurul valorii de 50 kbps pentru download și 10 – 28 kbps pentru upload. Aceste valori depind, bineînțeles, atât de calitatea serviciilor oferite de diferiții operatori de telefonie mobilă, cât și de nivelul de aglomerare a rețelei în diferite momente ale zilei. Revenind la telefonul de față, durata de standby este de 260 de ore. Display-ul este cel standard bicolor cu o rezoluție de 132 x 65 pixeli. Opțiunile în ceea ce privește de agenda, calendarul, funcțiile de vibracall plus cele 20 de ringtonuri predefinite sunt de asemenea incluse. Ca accesoriu se oferă și un cablu de date care, conectat la un PC, oferă utilizatorului avantaje ca navigare pe Web și verificare de mail.

Producător: Telit

Motorola A820

...sau "video la purtător"

Deși apariția lui era așteptată cu mult timp în urmă, Motorola A820 se află în sfârșit pe piață. Este un model de telefon multimedia folosind tehnologia 3G. Deși este cuprins între 135 x 53 x 25 mm și cântărește doar 157 de grame, vă garantez că se pot face foarte multe lucruri cu așa ceva (Să vă spionați vecina care face duș !?) Rolurile ce pot fi interpretate de acest telefon sunt cele de mp3 player sau de înregistrare, redare și trimitere de secvențe video și audio. Toate acestea sunt datorate în special tehnologiei care stă sub această carcasă albăstruie. Între formatele grafice cu care poate opera Motorola A820 se numără GIF, TIFF și JPEG. În ceea ce privește imaginea video, sunt acceptate formatele MPEG-4, AVI și ASF. Toate acestea pot fi afișate pe un ecran color de 176 x 220 pixeli, la o adâncime de culoare de 4096 de culori. Din păcate, acumulatorul nu prea îi este pe măsură, acesta fiind capabil să mențină terminalul doar 2 ore în modul talk, iar în standby până la 200 de ore (o problemă destul de frecvent întâlnită la modelele Motorola). Pentru interfața cu mediul exterior sunt disponibile porturile USB, RS232 și IrDA. Pentru momentele de plictiseală și vreme mohorâtă aveți la dispoziție câteva jocuri; totuși, dacă cele predefinite nu vă satisfac, există posibilitatea de download a altora noi, pe gustul vostru.



Producător: Motorola

Service autorizat

Andrei Cotora - Craiova

Am o configurație Duron 700 MHz, 128 MB RAM, GeForce 2 MX. Majoritatea jocurilor îmi "crapă" sau nu merg deloc (Morrowind) cu driverele din cutie. Am luat ultimele drivere Detonator și la restartarea PC-ului îmi apare "Windows Protection Error" sau "Error Initialize Shell". Am dezinstalat driverele în safe mode și am instalat alte drivere de acu' un an și jumătate care satisfac și ultimele jocuri. Ce să fac ca să profit de performanțele optime ale ultimelor drivere?

R: Prea mare lucru nu prea ai ce să le faci. Într-adevăr, ultimele drivere Detonator au ceva funcții în plus, însă din păcate numai noua generație de plăci grafice (GeForce 3 sau 4) se pot bucura de acestea. Eventual, pentru a mai stoarce ceva din suflul plăcii tale video, încearcă să faci rost de ceva software de tweaking și să încerci să faci un soi de overclocking. Atenție însă, nu toate chipset-urile video sau memoriile de pe placa video sunt rezistente la un asemenea procedeu. Încearcă să mărești frecvențele treptat, adică în pași mici (și deși). Nu încerca să o forțezi dintr-o dată. E posibil să se lase cu miros de produse arse.

Andrei N.

1. Am o placă de bază ASUS A7V333, un AMD XP 1600+ și un Voodoo 3 3000 achiziționate de curând (mai puțin VooDoo). Problema este că pe vechiul sistem Celeron 500 cu o placă de bază cu chipset VIA, 64 MB RAM mergea Porsche fără probleme, iar cu noul sistem văd niște pete colorate pe șosea și sunt niște pete foarte mari. Nici Max Payne nu scapă, însă acolo personajele devin portocalii și din când în când dispar informațiile despre ele, adică poza cu nivelul de sănătate etc... Care este problema, cine e de vină și ce să fac? Dacă îmi trebuie un driver de VooDoo de unde să iau unul care să-mi rezolve problema?

2. Temperatura procesorului nu este totuși cam mare (65 grade cu carcasa închisă și 55 cu carcasa deschisă la 25 de grade în cameră) cu un cooler Titan TTC D5TB(4/A) ???

3. Ce program îmi recomandați și de unde îl iau pentru a putea modifica rezoluția anumitor filme și poze?

R: 1. Alte drivere + un update al driverelor plăcii de bază. E posibil să ai un VooDoo care nu vrea să funcționeze decât conform standardului vechi de alimentare al AGP-ului, adică 3,3 V. Dacă e așa, cumpără altă placă video căreia să-i ajungă și cei 1,5 V mai moderni...

2. Într-adevăr, temperatura este cam ridicată, însă la o asemenea valoare performanțele procesorului nu sunt afectate. Pentru remedierea acestei probleme, încearcă să dai jos cooler-ul, să cureți bine bine atât cooler-ul, cât și suprafața procesorului. După această procedură pui o picătură de pastă termoconductoare și omogenizezi ușor cu degetul. La montarea cooler-ului încearcă să faci mișcarea dintr-o singură bucată, adică odată aplicat pe procesor nu îl mișca foarte mult pe aceasta. Se sparge foarte ușor.

3. Ai nevoie de două soft-uri diferite, dacă vrei să faci treabă bună. Încearcă pe la Ulead sau la Adobe, poate găsești ceva care să-ți placă.

Daniel Ștefan - Rm. Vâlcea

Am un Duron la 650 MHz, 128 MB RAM, HDD de 40 GB, Riva TNT 2 M64 cu 32 MB RAM, Windows 98 SE și o groază de probleme, iar toate aceste probleme au legătură cu jocurile apărute de la sfârșitul lui 2001 încoace: Empire Earth, AVP 2, Heroes IV, Warcraft III. Erorile pe care le primesc de obicei sună cam așa: "Run Time Error", ecrane albastre, "abnormal program termination", la unele jocuri mi se blochează între diferite niveluri, resetări din senin, rulez un anumit joc, mi se încarcă și îmi iese din nou în Windows... etc. Sper că am fost destul de specific cu problemele și sper să mă puteți ajuta.

R: De obicei acest tip de probleme se rezolvă doar printr-o simplă reinstalare a sistemului de operare, "pe curat". (atenție însă la ce și cum ștergi sau formatezi). După instalarea sistemului continui cu instalarea driverelor (cât mai noi cu putință) în următoarea ordine: placa de bază, placa video, sunet, rețea / modem ... etc. Totuși pentru o mai bună funcționare în cadrul anumitor jocuri, îți recomand o versiune ceva mai veche a celebrelor detonatoare pentru plăcile video TNT.

Alex - Bacău

Am un AMD K7 la 600MHz, 256 MB RAM, VooDoo 3 3000 cu 16 MB. Mi se crash-este Hostile Waters-ul de pe CD. I-am dat setări Hardware minime și nu a mers. Când am încercat patch-ul, îmi cerea CD-ul, dar nu îl recunoștea. Ce să fac???

PS. Când instalam mi-a dat de două ori eroare pe fond albastru cum că CD-ului i-ar trebui o curățare.

R: Lucrul care ar trebui să te pună pe gânduri este problema celor 2 ecrane albastre date în timpul instalării. Dacă CD-ul cu Hostile Waters creează probleme și pe alte unități CD-ROM, atunci te rog să îl trimiți la redacție și îți va fi trimis unul nou.

Cristian Sopa

Am și eu o problemă (mare, mare de tot...). O problemă la care am încercat să găsesc răspuns foarte mult timp. De cam vreo 3 ani, am luat sfaturi (degeaba) de la mulți oameni, și alte chestii. Dar nimeni nu poate să își dea seama ce e cu calculatorul meu.

Mi se blochează în jocuri, în Windows, în... aproape orice! dă erori multe, se resetează... Face și erori pe hdd (cross-link-uri și altele). Vă spun ce configurație am. Hmmm... Deci, am o placă de bază VIA 8VTAE (sper ca ăla e numele plăcii!!!), AMD Duron 800 MHz, 64 MB SDRAM, Video S3 Savage 4, sunet ALS4000 (cam așa ceva...), și harddisk Seagate, 20 GB, 7200 RPM. Am încercat multe chestii, și pentru a nu a-mi da o idee pe care am încercat-o, vă spun cam ce am făcut. Să nu ziceți că trebuie reinstalat Windows-ul!!! Și nici că trebuie formatat hdd-ul!!! Am formatat hddu' de vreo zece ori de atunci, am încercat mai multe Windows-uri, am schimbat FIECARE componentă a calculatorului!!! Am încercat 2 RAM-uri diferite, 3(!) plăci video, 2 plăci de bază, 2 procesoare, 2 harddisk-uri și am încercat și fără placă de sunet (de fapt am avut și două de-alea). Chiar și carcasa cu sursa le-am schimbat. Dar orice schimbare am făcut, nu a mers... Și tot ce a rămas original e monitorul, boxele și floppy-ul (a, și cablele). Ce idee aveți??? Of, ce urăsc calculatoarele astea uneori... Am scanat și de viruși, dar degeaba. Nu am avut nici un rezultat. Și am observat că se blochează (mai des) când foloseste accelerarea (grafică, de obicei... poate și audio).

R: Temperatura procesorului ai luat-o în calcul? E posibil ca, de exemplu, cooler-ul să nu funcționeze la turația optimă și astfel procesorul să fie supraîncălzit și astfel să ducă la blocarea sistemului.

■ BogdanS

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

❑ *DA,* doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

❑ 3 luni, la preţul de 230.000 lei
❑ 6 luni, la preţul de 400.000 lei
❑ 12 luni, la preţul de 750.000 lei

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Judeţ
Telefon: E-mail:

Am plătit .... lei în data de ....
cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ....

❑ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament LEVEL 9/02

talon de comandă

Atenţie!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonaţi la redacţie pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
(0268/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

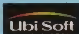
Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4 2200 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Braşov.

❑ *DA,* **doresc**

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
CHIP SPECIAL Drivere (nou)	80.000 lei/buc.		
CHIP SPECIAL Aparate Foto Digitale	75.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Judeţ
Telefon: E-mail:

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poştal nr. ....



talon de comandă 9/02



Tombola LEVEL şi Ubi Soft

Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul Earth 2150 eXclusive.

1 Câte jocuri eXclusive au fost prezentate în acest număr al revistei?

a) 3 b) 5 c) 6

Răspunsul se găseşte în articolul dedicat seriei din acest număr.

Tombola LEVEL şi Ubi Soft



Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ❑

9/2002

Nume, Prenume:
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Loc. Cod Judeţ
Telefon: E-mail:

Stuart Little 2

La apariția lui în 1999, Stuart Little s-a bucurat de un imens succes în rândul publicului. Prin urmare, continuarea filmului nu putea să întârzie prea mult. Zilele acestea va avea loc lansarea lui Stuart Little 2 și în cinematografele noastre. Vocea micului șoricel va fi interpretată și în partea a doua de Michael J. Fox. Stuart se acomodează tot mai bine în familia Little. Șoricelul a fost adoptat de Eleanor (Geena Davis), dar din păcate, "fratele lui mai mare" George (Jonathan Lipnicki) începe să-l neglijeze. Băiatul petrece tot mai mult timp cu băieții de vârsta lui. Simțindu-se singur pe lume, după dictonul "nu, nimeni nu mă vrea", șoricelul se decide să urmeze sfatul tatălui Frederick (Hugh Laurie) și să înceapă să-și caute un nou prieten. Visul i se împlinește în momentul în care îl întâlnește pe Margalo (vocea lui Melanie Griffith), un canar micuț pe care-l salvează din labele lui Falcon (vocea lui James Woods). Margalo este invitat în casa familiei Little pentru a-și reveni. O strânsă prietenie se leagă între cei doi și, în momentul în care canarul dispare, Stuart pleacă în căutarea lui prin New York.

Producție Sony Pictures







Harry Potter and the Chamber of Secrets



Producție Warner Bros.

Harry Potter este în al doilea an la Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry. Într-o zi, în timpul vacanței, este vizitat de un elf numit Dobby care îl previne să nu se mai întoarcă la Hogwarts. Harry nu îl ascultă însă si se întoarce. Micul magician este încă faimos, dar în aceleași relații puțin amicale cu Snape, Malfoy și restul slytherin-ilor. Atunci încep să se întâmple lucruri stranii. Oamenii rămân petrificați și nimeni nu știe de ce se întâmplă acest lucru. Harry aude mai tot timpul o voce care parcă vine din pereți. În același timp circulă zvonuri despre o cameră ascunsă, plină de secrete. Se spune că numai un descendent din Salazar Slytherin va putea deschide ușa spre această cameră. Harry descoperă că are o abilitate pe care nu o bănuia înainte: poate să vorbească cu șerpii. Marele Salazar era renumit pentru această abilitate și lumea începe să suspecteze că Harry este urmașul marelui vrăjitor și salvarea școlii.



Gaming-ul profesionist în România

În sfârşit...

Gaming-ul profesionist este o curiozitate în România. Pentru unii... însă pentru alţii, care se ocupă serios cu aşa ceva, gaming-ul profesionist înseamnă viitorul. Credeţi că se înşeală? Dacă da, când aţi fost ultima oară într-o sală de jocuri? Nu păşiţi mai departe cu ochii închişi, acesta ESTE viitorul şi nu putem decât să ne bucurăm că se întâmplă şi în România.

La noi în ţară există o singură asociaţie care se ocupă cu organizarea unor concursuri profesioniste de gaming, PGL (Professional Gamers League).

După ce au fost organizate până acum mai multe concursuri naţionale de Counter-Strike, a venit momentul să mergem mai departe. Destinaţia? Coreea şi World Cyber Games, adică locul şi organizatorii olimpiadei jocurilor pe computer. Am avut ocazia să stau de vorbă cu Meg Hwang (Manager Regional WCG) şi cu Silviu Stroie (preşedintele PGL) despre World Cyber Games, Professional Gamers League, Coreea şi viitorul gaming-ului profesionist în România.

Citiţi mai departe...

Mitza: Ce este World Cyber Games?

Meg Hwang: World Cyber Games este un festival internaţional dedicat cyber-sporturilor şi se doreşte a fi o Cyber-Olimpiadă. În primul rând, pentru gameri este o competiţie unică la care se adună jucători din întreaga lume pentru a se decide care sunt cei mai buni dintre cei mai buni. În al doilea rând, oferim posibilitatea nu numai profesioniştilor, ci şi amatorilor să se întreacă în astfel de concursuri. Este, până la urmă, un festival internaţional dedicat tinerilor.

Este cea de-a doua ediţie a World Cyber Games şi majoritatea participanţilor sunt gameri hardcore, dar sperăm ca în viitorul apropiat nu numai gamerii să aibă acces la această competiţie, ci şi tineri din toată lumea să se poată întâlni într-un mediu cât mai plăcut.

M: Cum a luat fiinţă World Cyber Games? Care este motivaţia din spatele unui asemenea eveniment?

MH: World Cyber Games a fost gândit ca un festival al jocurilor. Şi nu cred că surprinde pe nimeni faptul că jocurile sunt şi vor rămâne în continuare cea mai populară formă de entertainment printre tineri. Am efectuat câteva sondaje din care reiese clar faptul că tinerii sunt mai interesaţi de jocuri decât de filme sau televizor, iar cum scopul nostru de la bun început a fost să organizăm un festival dedicat tinerilor...

M: Cât de dificil este să organizezi un astfel de eveniment?

MH: Conceptul de cyber-festival a fost testat de noi pentru prima oară în 2000 cu World Cyber Games Challenge, care a reprezentat un fel de avanpremieră la Olimpiadele ce aveau să urmeze. Am întâlnit desigur probleme, am făcut greşeli, dar exact asta am şi urmărit în "testul" din 2000.

Anul trecut a avut loc prima Cyber-Olimpiadă la care au existat de asemenea o serie de probleme inevitabile în organizare...

M: ...e de înţeles, a fost doar începutul...

MH: Într-adevăr... Ne-am recunoscut greşelile, am analizat problemele

apărute și am venit cu multe idei noi pentru evenimentul din acest an. A fost, până la urmă, o experiență din care am profitat cu toții pe deplin.

M: Ce urmează pentru World Cyber Games?

MH: World Cyber Games este pentru totdeauna... Anul trecut a fost prima competiție cu adevărat profesionistă, anul acesta avem ediția numărul doi, în 2003 va fi cea de-a treia ediție și peste zece ani sperăm că vom continua la fel.

Primele două ediții (2001 și 2002) s-au desfășurat în Coreea, dar cum acesta este un eveniment internațional, începând cu anul viitor vom muta faza finală a competiției în SUA sau în Europa.

M: Știu că în SUA exista o organizație similară, CPL (Cyberathlete Professional League)... Atât WCG, cât și CPL organizează două evenimente asemănătoare. Cum credeți că vor evolua lucrurile... pot exista două Olimpiade?

MH: Este clar că noi suntem diferiți de CPL pentru că în competițiile organizate de aceștia accentul se pune doar pe unul sau două jocuri, pe când WCG organizează competiții pentru mai multe jocuri (simulatoare sportive, RTS, FPS etc). Încercăm să ne adresăm unui număr cât mai mare de jucători și asta cred că este cea mai mare diferență dintre cele două organizații.

M: Există foarte multe țări în care jocurile au un succes financiar imens și numărul gamerilor crește în fiecare zi, dar în Coreea s-a trecut de stadiul acesta. Gaming-ul a devenit un fenomen cultural... Cum s-a întâmplat asta?

MH: E adevărat, în Coreea jocurile sunt extrem de populare.

Diferența dintre Coreea și Europa, de exemplu, este că la noi jocurile de strategie sunt mult mai populare decât cele de acțiune. Totul a început cu Starcraft, care a devenit o manie națională... Și după Starcraft tinerii au descoperit și restul jocurilor, iar din acel moment totul a decurs cât se poate de logic. După cum știți, în Coreea există și jucători profesioniști care au devenit star-uri, adevărate VIP-uri, întrecând în popularitate cântăreți sau actori. Și este impresionant atât pentru mine, cât și pentru tineri să vadă cât de multă atenție primesc acești jucători din partea presei, a televiziunilor etc.



Silviu Stroie și Meg Hwang, adică PGL și WCG

M: Care este relația dintre PGL și WCG? În ce fel sprijină World Cyber Games singura asociație a gamerilor profesioniști din România?

MH: Nu ajutăm financiar PGL-ul, pentru că noi ne ocupăm doar de finala din Coreea și fiecare organizație națională trebuie să se descurce singură din acest punct de vedere. Îi ajutăm în schimb în ceea ce privește modul de organizare a competițiilor, materialele pentru campaniile de marketing sau publicitare.

M: Care este suma totală a premiilor acordate la competiția din acest an?

MH: 400.000 de dolari.

M: Și care este evenimentul principal?

MH: Evident, Counter-Strike... Avem cinci alte concursuri: Unreal Tournament, Quake III : Arena, Starcraft: Brood War, 2002 FIFA World Cup și Age of Empires II: The Conquerors, dar cel mai important rămâne concursul de Counter-Strike, unde va ajunge aproximativ jumătate din suma totală destinată premiilor.

Mitza: Ce este PGL?

Silviu Stroie: PGL (Liga Gamerilor Profesioniști) este prima asociație de sport electronic din România cu acest statut. Practic, asociația noastră încearcă să promoveze gaming-ul profesionist în România, după ce în ultimii ani această mișcare a luat amploare în toate țările de pe glob (în special în America și Europa). PGL organizează campionatul Național de Counter-Strike (aflat deja la al doilea sezon), singura competiție electronică regulată din România.

M: Cum a apărut ideea de PGL?

SS: Ideea de PGL a apărut cam în vara lui 2001, în momentul în care Counter-Strike-ul devenise o manie pentru toate café-urile din București, iar noi servere publice apăreau săptămânal. După cristalizarea ideii, s-au adunat toți cei care vroiau cu adevărat să promoveze această idee. A urmat o perioadă

extrem de grea, înscrierea PGL la Judecătorie. Pe 25 februarie 2002 am avut actele oficiale în mână, zi în care PGL a început să funcționeze.

M: Cât de dificil a fost să duci la capăt o asemenea idee?

SS: Extrem de greu, în primul rând datorită ideii de sport electronic, sintagmă care a stârnit hohote de râs, inclusiv de la cei mai buni prieteni ai mei. Însă, după informațiile pe care le dețin în acest moment, la această oră, la nivel mondial, există foarte puține organizații similare. Marea majoritate a organizatorilor de competiții similare, în țări europene sau asiatice, fie nu au nici un statut legal, fie sunt societăți comerciale. Altă problemă, extrem de gravă, este neseriozitatea completă a multora, fapt care a dus la dispariția multor membri fondatori ai asociației, ei renunțând la idee imediat cum au realizat că este prea mult de muncă.

M: Ce părere ai despre gaming-ul profesionist de la noi?

SS: Gaming-ul profesionist din România suferă de aceeași problemă. Practic există, cu indulgență, 8-10 echipe de Counter-Strike, care se antrenează periodic, joacă meciuri amicale cu echipe din Europa etc. În rest, toate echipele de CS suferă de o nepăsare crasă, echipele românești destrămându-se la sfârșitul fiecărui sezon de CS (de exemplu, în primul sezon au participat 50 de echipe, iar în al doilea 40, din care 28 echipe noi...). La restul jocurilor, situația este și mai tragică, neexistând (poate cu excepția UT) nici o formă de organizare. La această oră cunosc o singură echipă de CS profesionistă, care a împlinit recent un an de la înființare, care are antrenamente zilnic, are un sponsor etc.

M: Ce crezi că se va întâmpla în viitor în gaming-ul profesionist din România?

SS: Ideea de PGL a reușit să adune foarte multă lume în jurul nostru, mulți realizând că, în sfârșit, se poate face ceva. După WCG 2002, competițiile interne de UT, Q3, Starcraft vor dispărea, ele fiind înlocuite cu WarCraft 3 și Unreal Tournament 2003. Începând cu sezonul 3 de CS, noi vom elibera legitimații de membru tuturor componenților echipelor înscrise în competițiile organizate de noi și vom încerca să organizăm la sfârșitul fiecărui sezon un LAN-Party care să desemneze cea mai bună echipă din România la acel moment. Ideea a început să prindă și sper ca în 1-2 ani de zile să avem un gaming profesionist în toată regula.

M: Cum a evoluat relația dintre PGL și WCG?

SS: Încă de la sfârșitul lui 2001 noi am încercat să ne afiliem la WCG, însă nu aveam toate actele gata. În aprilie 2002, reprezentanții WCG au vizitat România, pentru a găsi un partener capabil să organizeze preliminarii naționale pentru WCG 2002. În aceeași lună s-a semnat contractul dintre WCG și PGL, PGL devenind astfel partenerul strategic din România. Pe 15 iunie au debutat preliminariile naționale, care se vor termina pe 14/15 septembrie, cu finala națională. În urmă cu o săptămână Samsung Electronics a devenit sponsorul principal al PGL, lucru foarte apreciat de WCG (Samsung a preferat România și Bulgaria în loc de Austria și Germania). În 2003 preliminariile naționale vor fi foarte mult extinse, mai ales că până la sfârșitul acestui an, PGL va avea aproximativ 10 filiale în cele mai importante județe ale țării, toate acestea organizând preliminarii locale, cu reprezentanți la finala națională.

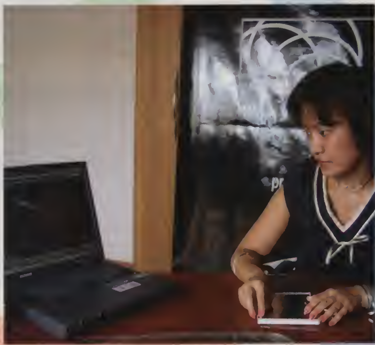
M: Când va avea loc finala preliminariilor din România? Cum va fi organizat acest eveniment?

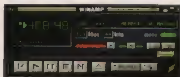
SS: Finala preliminariilor din România va avea loc în perioada 1-15 septembrie (1-8 septembrie finalele la Starcraft, Quake3, Unreal Tournament, FIFA 2002, respectiv 14/15 septembrie finala de Counter-Strike). Finala de Counter-Strike va fi cel mai mare eveniment de gen organizat vreodată în România. Vor participa cele mai bune 32 de echipe din România (22 provenind din campionatul național, restul de 10 din calificări locale), iar câștigătoarea va fi echipa care va reprezenta România la Finala Mondială din Coreea. Evenimentul va avea loc în cadrul complexului Romexpo (TIB), pe o suprafață de 1200 de metri pătrați. Se vor desfășura 5 meciuri simultan, vor exista 500 de locuri pe scaune și încă 500 în picioare, vor exista 2 proiectoare pe care se vor transmite 2 meciuri simultan, vor fi transmisii în direct pe posturile de televiziune.

M: Avem vreo șansă în Coreea?

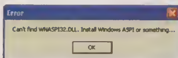
SS: După ultimele evenimente (Germania și Austria nu vor avea echipă de CS la acest WCG, deoarece CS este interzis oficial în aceste țări, Finlanda nu organizează calificări naționale) înclin să cred că echipa noastră se va clasa cel puțin în primele 8 echipe (toate aceste 8 locuri primind premii în bani). La Starcraft probabil că ne vom descurca până ce vom întâlni vreun coreean care ne va elimina în 10 minute. La restul jocurilor sper că ne vom comporta onorabil, adică să nu ieșim din primul tur.

■ Mitza

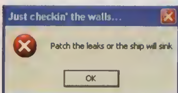




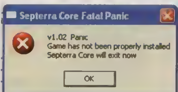
Melodia aceasta s-a terminat. Atunci de ce mai are de cântat 108 minute? Imagine trimisă de 2Bad.



Dacă nu găsim ceva, atunci trebuie să instalăm altceva. Sau orice, nu contează! Imagine primită de la Santa Raul.

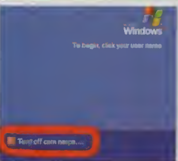


Verificând pereții am descoperit o minune de cugetare. Imagine primită de la Silviu.



Panică fatală la Hotel Majestic. Septerra Core iese! Imagine primită de la Nicu Ștefănescu.



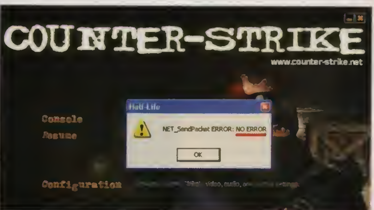




Parcă trebuia să am și gură, și nas, și în nici un caz nu trebuia să am o gaură în cap. Imagine primită de la 2Bad.



Mergeam pe pod și... Imagine primită de la 2Bad.



Am primit o eroare: din păcate nu există nici o eroare. Imagine primită de la OveRDudE aka OveRLorD.

Câștigătorul din acest număr este 2Bad.

Tombola LEVEL şi best distribution



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul Battlefield 1942.

Pe ce set de reguli se bazează Neverwinter Nights?

1 a) Elder Scroll's b) AD&D c) Forgotten Realms

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi best distribution

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

9/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX



Continuăm concursul organizat în colaborare cu Monosit Conimpex. Premiul este Gianluca Vialli's European Manager.

Câte jocuri de şah sunt prezente în pachetul Chess Advantage II?

1 a) 3 b) 5 c) 6

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

9/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER




Sperăm să vă placă noul premiu pe care îl oferim împreună cu Thrustmaster:

Thrustmaster - Top Gun Fox 2 Pro Shock Joystick.

Cu ce fel de chip grafic este dotată placa Asus V8170 Pro ?

1 a) GeForce 4 MX 400 b) GeForce 4 MX 420 c) GeForce 4 MX 460

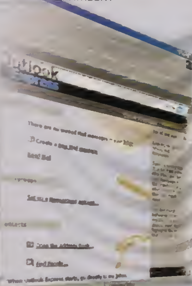
Găsiţi răspunsul în paginile revistei.

Tombola LEVEL şi THRUSTMASTER

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

9/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



Teroare pe calculator

Pentru luna viitoare vă propun să vă gândiți la o problemă care a fost abordată de o mulțime de scrisori în Chatroom. Mă refer la consolele de jocuri și la comparația inevitabilă cu PC-ul. Câți dintre voi posedă o asemenea consolă? Câți au jucat un joc pe consolă? Și, cel mai important, credeți că se merită să îți upgradezi calculatorul lună de lună, pe bani grei, pentru a juca ultimele jocuri sau e mai bine să îți cumperi o consolă și să stai liniștit, știind că vreme de câțiva ani de acum încolo nu vei mai auzi de upgrade și vei putea să joci jocuri de calitate?

Părerile voastre (și vă rog să vă abțineți de la a critica consolele dacă nu ați jucat niciodată pe așa ceva) le aștept la mitza@level.ro sau pe adresa redacției.

■ Mitza

P.S. Având în vedere că multe dintre scrisorile voastre îmi parvin pe mail, v-aș ruga să vă gândiți și la mine și să scrieți respectivele e-mail-uri folosind diacritice (nu de alta, dar nu este nici productiv, nici prea plăcut să adaugi ș-uri și ț-uri la patru pagini de text).

Ionuț Varban

"Ești prin oraș ca de obicei, cauți muzică, jocuri noi, etc. Intri într-un magazin de calculatoare și te duci direct la raftul de jocuri. Nimic interesant și nimic nou... te uiți la secția FPS și vezi ceva nou: Aliens vs. Predator și zici: "Dacă tot am milionul la mine de ce să nu-l iau?" (nu este valabil pentru toți dintre noi) și așa ajungi acasă la 10:00 noaptea, entuziasmat nevoie mare, apuci să mănânci ceva și dă-i goană să deschizi calculatorul.

În sfârșit Windows-ul, CD-ul ruleaza la 52x, "Installation Complete".

Intri în joc și te izbește o muzică sinistră, ceva nou pentru tine, așa că devii și mai concentrat. Ai două opțiuni valabile: Singleplayer (Campaign) sau Multiplayer. Cum nu ai rețea, începi campania cu marine-ul, apeși Start și aici începe teroarea ta, frica, se face întuneric total, în fundal o muzică de ți se ridică părul pe mâini, apoi te trezești cu arma în mână și cu un fel de scanner în stânga ecranului care nu se mai oprește din bipăit.

Bine, mergi mai departe speriat, auzi un zgomot puternic, îți sare inima din piept, apoi auzi pași pe holuri, prin ventilație și deja ești în comă, dar continui să mergi mai departe. Deodată auzi un mârâit puternic venind din stânga ta și începi să fugi, în calea ta duzine de monștri înfometați care fug înspre tine. Atunci îți amintești de armă, o iei bine în mână, o strângi la piept și apeși pe trăgaci, deodată sânge peste tot, monștri morți la picioarele tale și începi să te simți bine, te crezi un fel de terminator și începi să rostești printre dinți fraze de genul: "I'm gonna kill you all, mother fu*kers!" sau "Die bit*h!" și exact când te crezi în fruntea lanțului trofic, te trezești cu o puternică durere la piciorul drept, te uiți și ce vezi: un alien rozând de zor la piciorul tău... și începi să țipi, ai intrat în panică, nu știi ce să faci și începe să sară sângele din tine, iar după două secunde ai murit. Acum te ridici de pe scaun, îți pui mâna pe inimă și constați că mai are puțin și evadează, te duci în baie și te speli pe față, după care îți revin amintirile îngrozitoare de acum câteva minute. Aștepți o oră, te uiți la TV, dar mintea ta e tot la jocul din camera ta, simți umilința pierderii în fața unor urătanii mai reduse mintal decât tine, te înfurii și dai fuga la calculator, începi din nou aceeași misiune și începi direct să tragi în tot ce prinzi și termini misiunea cu succes, te simți bine și spui: "Ha! V-am făcut praf! Oricum e doar un joc!"... Dar nu este "doar" un joc și asta o să simtă și eroul nostru noaptea la culcare, singur în camera lui.

Seria FPS-urilor horror va continua cu jocuri de succes pentru că sunt singurele jocuri care te fac să te simți cu adevărat speriat și îți dau toate simptomele de "pradă fugărită" sau "easy meal", cum vreți să-i spuneți.

Poveste inspirată din fapte reale."

dRAKON

"Ia să vedem cât indică micul meu ceas... e 3:39, numai

bine de jucat un AvP 1&2, poate un Quake uno sau due că trei e de cremă (scuze pentru împătimiți). Poate un Resident Evil sau un... haha... Alone in the Dark 4: The New Nightmare (am o fixație cu jocul ăsta și nu știu de ce mi se pare cel mai horror dintre toate).

Deci să lăsăm vorba și să dăm cu deștu' în taste că trebuie să scriem că trece timpul și când mai apuc să joc/dorm/mănânc(mai putin)/joc/joc (lipsește ceva? nu cred). Unde... a da, deci joace horror să fie azi pe meniu. Ce e mai îngrozitor (și frumos) la AvP 1&2 e când joci cu marinu' și nu auzi decât țiuitul radarului, răsuflarea alienului de deasupra ta și bezna totală în care ești. Dar ce este mai îngrozitor decât atunci când te simți vânat de vânătorul suprem... Predator. Dar la rândul tău poți să vânezi un vânător... mai rar, dar e mai mult decât ai nevoie ca să îți alerge adrenalina prin corp cu viteza rapidului de Brașov.

Dar să trecem la lucruri mai îngrozitoare, cum ar fi Alone4. Jocul este pur și simplu regele horror al jocurilor horror. De la arsenalul de distrugere în masă (shotgun cu trei țevi, Colt cu două țevi și două butoiașe... etc) până la felul în care este făcut jocul (de exemplu: prima oară când am jucat Alone4 a fost pe PS la rude undeva în Brașov și la primul câine care m-a atacat, am sărit din fața TV-ului și am ajuns la ușă și asta numai din cauza felului în care a fost poziționată camera când a vrut câinele să o facă pe Dracula cu mine). Pur și simplu te ia adrenalina la palme, așa te simți... ce răsuflare tăiată, ce mâini tremurânde.

Dar nici Resident Evil nu este de lepădat. Păcat că nu pot să spun mai multe, deoarece am jucat mai puțin jocul. Așa că încheiem aici pledoaria, nu de alta, dar cred că mai ai de citit mesaje. Aș avea mai multe de spus, dar noaptea, la munte, cu geamul deschis, cine știe ce "gânganie" mai apare pe geam. Hai pa!"

Alex aka Std

"Eh... eu sunt o persoană cu gusturi ale naibii de ciudate. Mă rog, trecând peste faptul că citesc destul de mult, atunci când mă apuc să joc ceva și îmi place, de obicei termin respectivul joc. Mă rog, mai am un gust ciudat, o plăcere diabolică de a juca Championship Manager.

Acum, gândindu-mă puțin, cred că sunt multe jocuri care mi-au făcut inima să sară. Cel mai vechi de care îmi aduc aminte ar fi Ultima Underworld. Adică avea câteva elemente de mister, de suspans. Plus că are unul dintre cele mai tari story-uri și cred că cel mai tare sfârșit (de The Stygian Abiss vorbesc) dintre jocuri. Foarte mult m-a impresionat atmosfera din System Shock (și 1 și 2). Mai terifiantă, mai ales în SS2 cu camerele de supraveghere. Apoi ar fi AvP (1 și 2) pe care însă n-am avut răbdare să le termin, deși trebuie să recunosc că m-au speriat îndeajuns de tare. O să fiți mirați puțin, dar DOOM și Quake m-au lăsat rece. Unreal în schimb a avut un nivel fenomenal pe care încă mi-l aduc aminte. Dacă știți, după ce oprești reactorul, ieși din navă... iar în nivel este BEZNĂ. Lanterna o folosești cu economie că se consumă, iar monștrii au costumele alea care strălucesc. Senzația e cu adevărat formidabilă.

Au fost însă câteva jocuri care au dus feelingul fantastic de sus pentru mine. Cel mai cel este (iarăși am gusturi ciudate...) Dark Forces II. Nu cel mai bun joc, dar cu siguranță cel mai tare level-design. Preferatele mele: Escape from the Palace (mai ales pe acoperiș), Valley of the Jedi și confruntarea cu tipul ăla fără picioare, pentru că era formidabilă lupta pe pod: nu aveai voie să faci stânga-dreapta că altfel cădeai.

Mai departe: Clive Barker's Undying. Nu l-am terminat (nu l-am avut acasă, pentru că îmi lipsește un accelerator grafic), dar avea și el un level-design tare plăcut.

Mă rog, ar mai fi și Windows, care cred că are cea mai tare atmosferă de suspans: aștepți cu sufletul la gură să-ți plesnească un BSOD."

DoomHammer

"Da, am tremurat în fața monitorului (odată l-am și închis!), am visat urât și am fost pe punctul să ajung la 9 (cred că sunt deja, de când citesc o anumită revistă... oare care? hum?). Cel mai mult m-au impresionat jocurile care îți dădeau într-adevăr senzații, că ȚIE îți pică obuzul în cap (Medal of Honor), că pe TINE sare monstrul ăla (Alone in the Dark) și că pe TINE te atacă toți morții ăia din cimitir (Quake 1). Că e de bine sau de rău treaba asta, n-aș prea ști, oricum îmi PLACE și în același timp NU-MI PLACE.

Despre momente terifiante, cel mai cel mai e disputat între două jocuri și anume Quake și AitD.

În primul:

"Aud vântul cum vâjâie, am rămas fără muniție și am un câine (cred) pe urmele mele. Parcă totuși e o mâță... Ajung la altar și sar în apă. E o piscină sub altar care duce într-o curte. Curte pe 'reaku! E cimitir. A! Iată lansatorul de grenade. Pășesc ușor printre morminte, încă aud fiara aia, ursul ăla, adulmecându-mă. Parcă totuși e tigru... Lansatorul e pe un mormânt și sclipește în lumina lunii. E singura armă cu care pot fi omorâți zombie, alături de lansatorul de rachete. Îl iau și... OROARE! Pământul se rupe sub mine și cad în mormânt și nu mai am decât cinci grenade și s-au sculat toți,



Teroarea are coadă și gheare
Teroarea e un zombie ucigaș
Teroarea e la capătul shotgun-ului
Teroarea... e îmbrăcată în alb!

MOR! Sunt zeci (fără glumă)! Toți vin, urlă, mă atacă, sănătatea scade, trag ultima grenadă, țip, sar de pe scaun și închid disperat monitorul, dar urletul lor e încă în boxe, MAMAAAAAA!!!!!!!!!!!!"

La al doilea:

"Ușile scârțâie greu și sub lumina lămpii intru în bibliotecă. Totul e amorțit. Muzica nu mai muzică, sunetul nu mai sună, bașca e noapte și restul dorm toți. Mai e și lumina stinsă. Pășesc spre cealaltă ușă. Sunt de partea cealaltă a mesei. Fără nici un avertisment nu mai văd nimic, totul e purpuriu. E... Vagabondul! Manuscrisul din camera lui Jeremy era întru totul corect. Vine spre mine, n-am cum să trec pe lângă el! Scot pușca. Doamne! Glonțul a trecut PRIN el! N-a pățit nimic. Scot sabia. Vâjâie ca prin brânză! E tot mai aproape. Mai că-i simt răsuflarea. Mă lovește iar și iar și..."

Să mai ziceți voi că nu-s bolnav!"

ZandorG

"După ce auzisem prin PC speaker cum se deschisese poarta către următorul nivel – un "trrrrrr" răgușit – mă îndreptam cu nerăbdare către acea ieșire spre un nivel nou, necunoscut. Deodată, scheletul inert pe lângă care trecusem cu minute în urmă se ridică brusc, îndreptând o sabie amenințătoare către prințul meu din Persia. Ha! Împietrit pe moment de uimire vedeam cum toate cele 5 vieți ale mele se împuținau cu repeziciune în timp ce scheletul mă bătea măr. După o luptă vitejească, prințul mi-l trimite pe scheletul acela de coșmar într-o groapă fără fund. Victorie – tam-da-da-da-dam – cântă speakerul. Mâinile îmi tremurau transpirate după acea aprigă luptă cu scheletul invincibil și deodată, în mod fatal, dintr-o tastă apăsată la repezeală, căzu și prințul în groapă... Cine zice că viața e dreaptă?

Asta se întâmpla demult, prin 1990 – să nu râdeți, dar eram mic și nu mai văzusem alte jocuri – și mi-a plăcut foarte mult, mai ales că aveam ce povesti încă o săptămână prietenilor care nici nu știau ce-i ăla PC. Oricum, microbul jocurilor era deja în mine. Cred că fiorul, "thrill"-ul cum îl numesc americanii este probabil esența divertismentului și evident și a jocurilor. Balanța fragilă între teamă și curaj este poate motorul curiozității care ne împinge și în jocuri să ne aventurăm un nivel mai departe sau după acel colț întunecat. Se pare că toți avem asta în noi, cu excepția ciobanului mioritic care așteaptă cu seninătate moartea prevestită de o oaie."

Sorel

"Momente terifiante?

Primul moment terifiant a fost când l-am văzut pe taică-meu jucând Minesweeper și logic, eu nu mai aveam loc de el...

Hmm, jocurile vechi nu au reușit să mă sperie... dar astea noi da.

Cel mai recent joc care m-a făcut să transpir pe scaun, să îmi facă palmele să se umezească și să tremure, să îmi facă inima să o ia la fugă prin casă a fost Alien vs. Predator II. Faza e că jucam eu frumos și observ că mai am în jur de 10 gloanțe la mitraliere și 0 încărcătoare de rezervă... buuuun... numai că radarul ăla nenorocit pâlpâia non-stop și en-detail, bateria era aproape de 0 și îmi era frică să închid lanterna ca să se realimenteze. Oricum, pâlpâiala a devenit din ce în ce mai intensă, lumina mi s-a dus, am auzit un strigăt or something like that și, ȘI, ȘIII... am apăsat pe ESC și "Quit Game" că altfel făceam atac de cord. Sunetul e foarte bine realizat, mai ales că am surround la mine în cameră, 4 sateliți poziționați în toată camera care scot destul de bine și eu jucam cu ei dați la maxim.

Și al doilea joc care m-a speriat a fost Clive Barker's Undying... groaznic joc, mi-a luat destul de mult să mă obișnuiesc cu fantomele alea care apar mai tot timpul. După aceea, mergeam eu frumușel prin casă, dau și eu de o oglindă, fiind prima dau să mă uit în ea, să văd și eu cum e realizat personajul și brusc aud un țipăt și ceva trece prin spatele meu. Bun... mă reîntorc la tastatură și mouse și dau să mă întorc, în momentul în care mă întorc primesc o lovitură belea de la un animal din ăla mic, da' aprig și mi se învârte tot ecranul, simțeam că mor în momentul ăla, pentru că totul s-a petrecut destul de brusc...

Oricum, mai aștept jocuri ca astea, să mă sperie din temelii."

Zilele trecute am realizat, cu ajutorul e-mail-urilor și scrisorilor voastre, cât de bine ar prinde în momentul de față un joc horror cu adevărat înspăimântător. În ultimul timp nimeni nu s-a prea chinuit să scoată astfel de jocuri, iar cei care au avut intenția asta nu au reușit să producă un joc care să dea cu adevărat fiori (ca de exemplu gluma aia de From Dusk Till Dawn). În momentul de față există câteva jocuri în lucru (ca de exemplu The Thing) care s-ar putea să schimbe situația, dar mă întreb când oare o să mai apară un joc care să ne sperie în halul în care a reușit să o facă un Aliens vs. Predator sau un System Shock? Eu unul mai vreau să văd cum sparge un zombie peretele și sare pe mine ca în Resident Evil, alieni furioși care mă atacă silențios din spate ca în Aliens vs. Predator sau coridoare înfricoșătoare prin pustietatea coridoarelor ca în System Shock.

Mai e ceva de spus... eventual l-aș putea băga pe Mike în față să explice diferența dintre horror și teror până am realiza că genul de jocuri care ne fac să ne salte inima intră mai mult în categoria aia din urmă. Horror e atunci când sare pe tine vecina, plină de sânge, fără jumate de cap și fredonând "brain! we want brain!... dă și tu o țigară, puiule!", pe când teror-ul este întotdeauna mai subtil, Bau-Bau nu se arată, nu știi cine e și ce vrea, știi doar că e ceva RĂU sub patul tău...

Dar... nimic nu se poate compara cu OROAREA numită, shhh... că poate ne aude, magazinul pentru mirese! E un astfel de magazin chiar lângă redacție și trec des pe lângă el... mai ales noaptea. Departe de mine gândurile de măritiș și voaluri albe, eu mă gândesc la manechine decapitate care se uită strâmb la trecători și la lumina plăpândă care luminează magazinul noaptea. Am scos probabil scenarii pentru cel puțin cinci filme horror (da' horror, nene!) într-o noapte când am trecut alături de câțiva amici pe lângă respectivul magazin. Gata, că se lasă seara și mi-e frică să ies pe stradă...

Ne-au mai scris: The Zone din Deva, Dok!@, Nightmeare, Blue Byte, Bogdan Bogdan, The Ripper din București, Mihnea Cinteza aka viper, Emperor, ZeRoX, Neo_The_Paladin, Paul din București, Alex Michire, Cucu Dan din Iași, A.T. Tezeu, Dan P., tHe dJ aRn, Leuce Răzvan din Timișoara, Mădălin Ceaușescu, Iuli din Constanța, Kabuto_k, CHR, Gheorghe Andrei din București, Pitzi aka DarkSpirit din Tumu Măgurele, Wyld Todykus, Malonia, ThE_aNsWeR, Mihai Poenaru, Necsescu Valentin, Popa Gabi, Alex Graur din București, Ștefan Daniel Florin din Râmnicu Vâlcea, Blue Panther din Craiova.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 2200 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogel.ro)

Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike) (mike@level.ro)
Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)
Redactori:
Sebastian Cachiț (Sebah) (sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke) (locke@level.ro)
Bogdan Amititeloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec) (koniec@level.ro)
Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)
Secretar de redacție:
Cristiana Vrăbioiu
(cristiana_vrabioiu@chip.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Vlasin (cora_vlasin@vogel.ro)
Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor (csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogel.ro)
Online:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)
Oana Săulescu (kerrigan@level.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)
Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu (iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

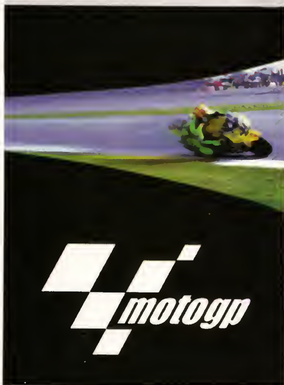
INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR



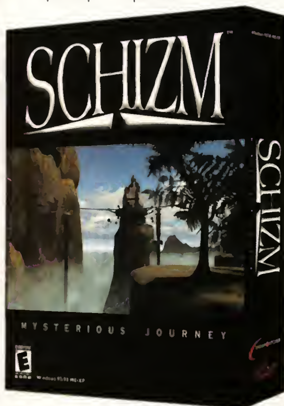
Crazy Taxi
Viaţa de taximetrist dusă la extreme.



Industry Giant II
Test pentru diploma de privatizat



Moto GP: Ultimate Racing Technology
Simulatoarele moto revin în forţă.



Schizm - Mysterious Journey
Mai bun decât Myst-ul??